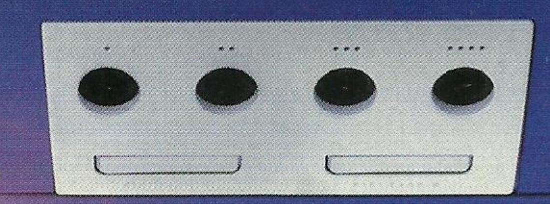
Nintendo® WORLD

37
SET/2001
R$ 4,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR





NASCEU



CARRO, ADVANCE.
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
© 1992, 2001 NINTENDO. JOGO DESENVOLVIDO POR INTELLIGENT SYSTEMS. ™,® E GAME BOY ADVANCE SÃO MARCAS
REGISTRADAS DA NINTENDO. © 2001 NINTENDO. GAME BOY® ADVANCE, JOGO E CABO GAME LINK® GAME BOY® ADVANCE SÃO VENDIDOS SEPARADAMENTE.



Nintendo®

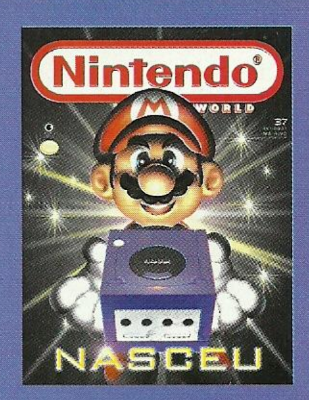
www.nintendo.com.br

MARIO KART™ SUPER CIRCUIT

Quando você compra um carro, o vendedor diz que a coisa mais importante é a segurança. Nada disso! O que mais importa são os acessórios, cara! Tipo, por exemplo, o ar-condicionado. E cascos de tartaruga. E raios no painel de comando. Com vocês, Mario Kart™: Super Circuit™ para Game Boy® Advance, uma corrida com todos os seus personagens favoritos, em mais de 20 pistas inéditas onde vale tudo! E com rachas simultâneos para 4 jogadores com apenas um cartucho. Você não vai querer que essa viagem acabe!

EDITORIAL

A surpresa já começa na banca. Primeiro, onde já se viu uma revista de games embalada num plástico prateado? Daí, você abre a embalagem e encontra um brinde superoriginal (a Game Boy Box). Olha para a capa e vê a imagem mais surpreendente dos últimos tempos. Começa a folhear a revista e encontra um visual todo diferente e moderno. Ao final disso, você se pergunta: "mas que revista maluca é essa?".



Esta é a nova Nintendo World.

A NW passou as últimas 36 edições mantendo um altíssimo nível de qualidade, sempre com as informações mais quentes e tudo o que você precisa para se dar bem nos games Nintendo (e o que é melhor, sem aumentar o preço nenhuma vez). E para comemorar nosso terceiro aniversário, resolvemos lhe dar um presentão: uma revista de cara nova, diferente de tudo que você já viu numa publicação de games. Curta sua nova NW com carinho, e fique atento às novidades. São muitas, e temos certeza que você vai gostar.

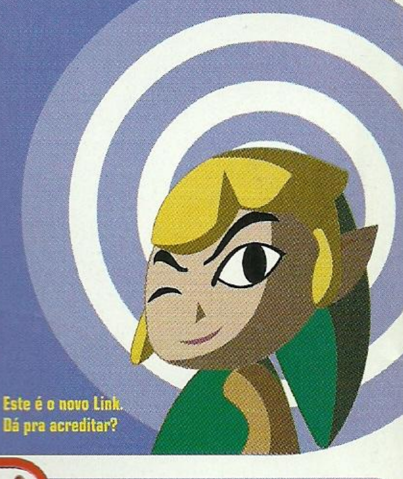
Assim como a NW, os games Nintendo também estão caminhando para o futuro. Você já viu a nova cara do Zelda para GameCube? E sabe como será o próximo game do Mario? Está tudo lá, na nossa matéria especial sobre a feira Space World e o lançamento do Gamecube no Japão. Leia e surpreenda-se com as novidades!

Tem isso e muito mais. É só virar a página e conferir. Fica a promessa, e você pode nos cobrar depois: sua Nintendo World vai ficar melhor a cada edição!

Bem-vindo ao novo mundo Nintendo. Bem-vindo à Nintendo World!

Pablo Miyazawa

P.S.: surpresas não faltam nesta edição: a NW é a primeira revista a dar um GameCube e dois GBAs de presente aos seus leitores. Saiba como ganhar essas maravilhas na página 9. Por falar em prêmio, você já montou a Game Boy Box? Então veja na página 12 o que você pode ganhar com ela! E não deixe de conferir o vencedor da promoção "Seja um redator..." na página 18.



Este é o novo Link. Dá pra acreditar?

ÍNDICE

Nintendo WORLD Número 37 — Setembro/2001

N-MAIL	6	AGORA COM MAIS ESPAÇO PARA SEU RECADO
HOT PAINT	8	SUA ARTE EM UMA PÁGINA
PROMOÇÃO	9	GANHE UM GAMECUBE E DOIS GBAS
HOT SHOTS	10	HARRY POTTER VEM AÍ!
HOT SHOTS	12	A SPACE WORLD DETONOU!
ARENA	14	BATA OS RECORDES DE NOSSOS PILOTOS!
N-WEB	16	OS SITES FAVORITOS DA NW
SPOTLIGHT	18	3 ANOS DE NW + O REDATOR VENCEDOR
CAPA	20	NASCE O GAMECUBE
CAPA	22	SPACE WORLD 2001: TODAS AS NOVIDADES
ESPECIAL	26	VISITAMOS UM ESTÚDIO DE GAMES
ESTRATÉGIA ESPECIAL	30	TUDO SOBRE O MULTIPLAYER DO GBA
ESTRATÉGIA	34	POKÉMON CRYSTAL - GB COLOR
ESTRATÉGIA	38	TONY HAWK'S PRO SKATER 2 - GB ADVANCE
ESTRATÉGIA	42	PERFECT DARK - NINTENDO 64
REVIEWS	48	TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD - GBC
REVIEWS	50	HYPE: THE TIME QUEST - GBC
SUPER CLASSICS	52	UMA DÉCADA DE SUPER NINTENDO
TOP SECRET	58	DICAS DE GBA, GBC, N64 E SUPER NES
PERGUNTE AOS PILOTOS	61	TODAS AS SUAS DÚVIDAS ESCLARECIDAS
GALLERY	62	PRINCESA ZELDA

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

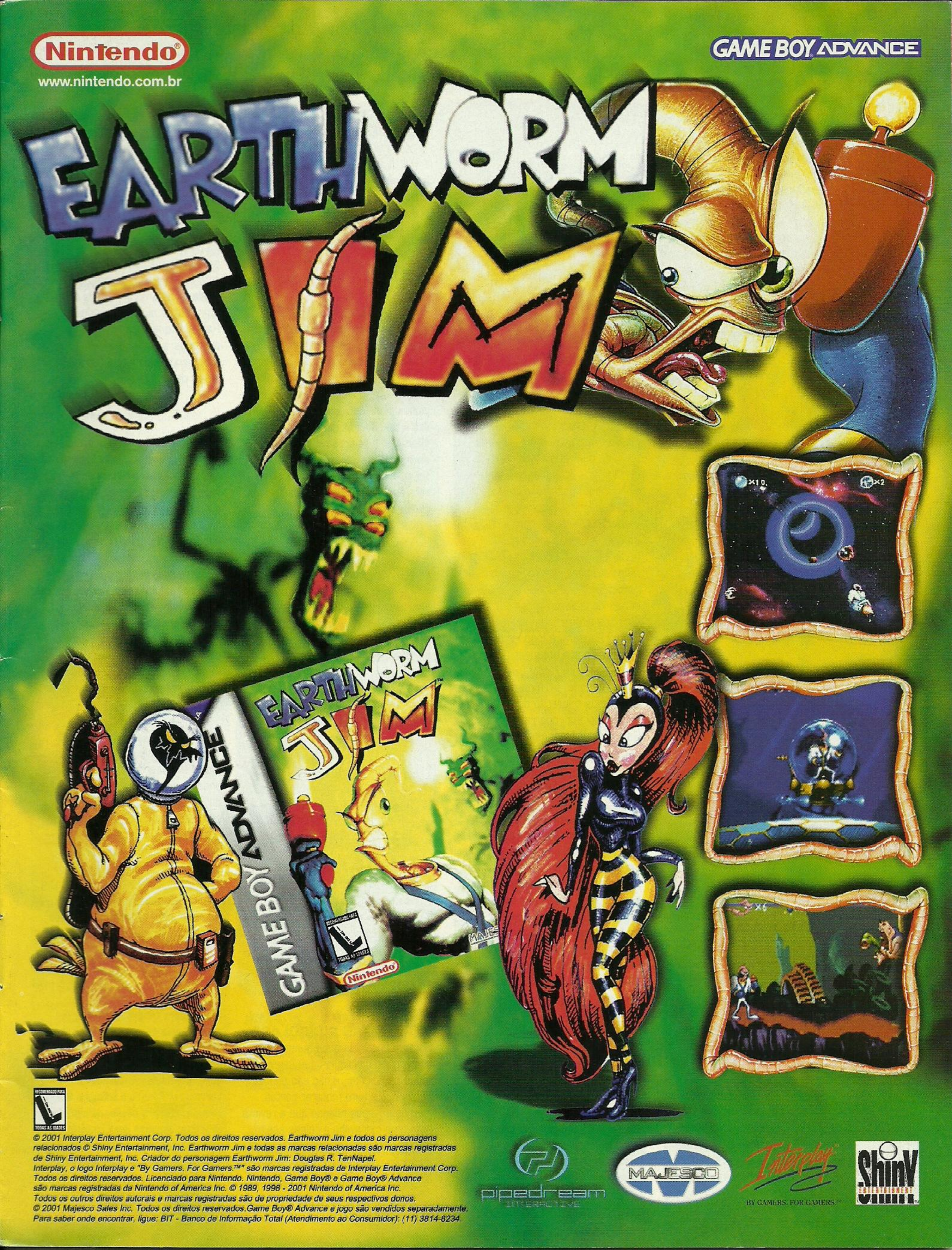
REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216 (das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Nada que aparece na revista Nintendo World pode ser reproduzido total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da Nintendo Of America Inc., dona dos copyrights. Nintendo é marca registrada da Nintendo Of America Inc. TM, ®, © são propriedades privadas.

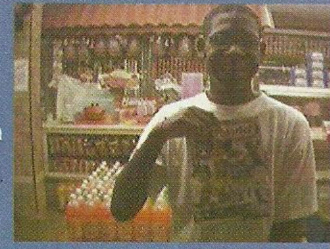

Nintendo
www.nintendo.com.br
GAME BOY ADVANCE
EARTHWORM JIM
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
© 2001 Interplay Entertainment Corp. Todos os direitos reservados. Earthworm Jim e todos os personagens relacionados © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim e todas as marcas relacionadas são marcas registradas de Shiny Entertainment, Inc. Criador do personagem Earthworm Jim: Douglas R. TenNapel.
Interplay, o logo Interplay e "By Gamers. For Gamers.™" são marcas registradas de Interplay Entertainment Corp. Todos os direitos reservados. Licenciado para Nintendo. Nintendo, Game Boy® e Game Boy® Advance são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1989, 1998 - 2001 Nintendo of America Inc.
Todos os outros direitos autorais e marcas registradas são de propriedade de seus respectivos donos.
© 2001 Majesco Sales Inc. Todos os direitos reservados.Game Boy® Advance e jogo são vendidos separadamente.
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
pipedream INTERACTIVE
MAJESCO
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
Shiny ENTERTAINMENT

N-MAIL

Reconheceu? É o N-Mail, totalmente reformulado para você. dar seu recado, e promovendo ainda mais interação entre a Bote a boca no trombone! E não deixe de conferir o

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Em julho recebemos...
79 e-mails com comentários positivos sobre a edição anterior.
14 e-mails de leitores reclamando que não ganharam resposta.
09 cartas com pedidos de cartuchos e outros presentes.
74 desenhos em papel.
12 e-mails com vírus e arquivos executáveis que foram direto para nossa lixeira virtual.
E **01** foto de leitor mostrando sua devoção pela Nintendo World (esse aí ao lado é o Ulisses Diaz).



VOCÊS MANDAM!

Vocês não acham o N-Mail importante? Então, por que ele fica junto com o Hot Paint? Cada um merecia no mínimo duas páginas! E por que o N-Mail não tem prêmios? Que tal aumentar o Hot Shots?

Vinícius e Vitor Rezende
Via e-mail

Que tal arredondarem o número de páginas da revista pra 70, com mais Top Secret e Pergunte aos Pilotos? Muitas pessoas sempre vão direto a essas seções antes de ver outra coisa na revista!

Ajury Neto
Via e-mail

Então, moçadinha: tem gente que gosta de lasanha, tem gente que gosta de coçar o dedo do pé com facão, tem até gente que gosta do Bonde do Tigrão. Mas o importante mesmo é gostar da NW, **seja parcial, total, ou incondicionalmente. E isso vocês continuam fazendo. Nós aqui continuamos anotando suas sugestões e agradecendo de coração os elogios! Inté!**

SEBOSO

Acompanho a revista desde outubro de 98 e tenho todas as edições (achei a número 1 num sebo...). Achei a reportagem da E3 no número 34 simplesmente incrível. O **Super Smash Bros. Melee** e o **Metroid Prime** são bons pra burro! Continuem com esse pique, falou?

Juliano Vieira Duarte Pereira
Porto Alegre/RS

Grande achado, hein, Juliano? Aposto que o dono do sebo não tinha idéia do valor histórico e do conteúdo fascinante do exemplar que estava colocando em suas mãos, e cobrou bem baratinho. Conta aí pra gente: quanto você pagou nessa raridade?

EU NÃO FALAR INGLÊS

Um jogo para mim é dividido em três partes: jogabilidade, diversão e história. Os games Nintendo têm tudo isso e mais, muito mais. Mas jogar um game do qual você não entende o enredo e não conhece a história dos personagens secundários é como andar por um lugar que você conhece, só que de olhos vendados. Será que com a chegada do GameCube os jogos não poderiam ser traduzidos? O **Luigi's Mansion**, por exemplo, nem precisa ter as falas traduzidas – só as caixas de diálogo. Vocês traduzem o guia que acompanha o jogo, mas e o resto? Pensem, o jogador brasileiro poderia jogar e entender um jogo como **Mario** ou **Zelda**! Comercialmente falando, será que não seria o começo da migração dos jogadores dos consoles concorrentes para o GameCube? Tá aí a dica, agora só depende de vocês...

Ewerton Félix
Lençóis Paulista/SP

Boa dica, amigo Ewerton. Só que você, honrado cidadão de Lençóis Paulista, dormiu no ponto e misturou um pouco as bolas. Não somos nós da Nintendo World **que traduzimos guias, e nem somos nós que decidimos se um game vai ser traduzido para o português ou não. Somos apenas uma humilde revista. A Gradiente Entertainment é que é a fabricante dos games e consoles Nintendo no Brasil. E para que ela lance um jogo traduzido, é preciso haver o consentimento e a colaboração do dono dos direitos autorais do game, ou seja, a própria Nintendo e as softhouses licenciadas. Alguns games já foram traduzidos no passado (você se lembra de** Shadowman **para N64, né?), então vamos torcer para que o número de games em português cresça cada vez mais.**

ESTRANHAS COINCIDÊNCIAS

Gostaria da opinião de vocês sobre o **Zelda: Majora's Mask**: o Talon e o Ingo não parecem o Mario e o Luigi? A Malon não parece a Peach? E por que ela usa um colar do Bowser? Será que isso tudo são homenagens do mestre Miyamoto?

Sandro Tomasetti
Via e-mail

Pode crer, Sandro. Algumas décadas atrás, o músico Frank Zappa inventou uma coisa chamada "continuidade conceitual". Quer dizer, em várias músicas ele fazia citações ao conjunto de sua obra. A moda pegou, e hoje podemos ver isso em várias vertentes das artes. Com os games não é diferente, e se você for um cara observador (como já provou que é), vai se divertir muito achando várias referências de games do passado nos games de hoje.

CHEGA DE DETONADOS!

Às vezes eu leio cartas de fãs reclamando dos detonados. Eu tenho que concordar, pois eles ocupam espaço na revista, e apenas uma parte dos leitores vai jogar aquele game. Minha sugestão é utilizar a parte usada para o detonado com outra coisa, e publicar os detonados (mais detalhados, claro) em revistas especiais. O resto da revista está perfeito. Achei muito interessante a seção Gallery! Espero que vocês publiquem meu e-mail, pois meu sonho é ver o que eu escrevi na minha revista preferida.

Gustavo Cunha
Belo Horizonte/MG

Sonho meu... vai buscar quem mora longe, sonho meu... Como é que estão as coisas aí em Belzonte, Gustavim? Valeu as sugestões, mas acho que vamos continuar assim mesmo. Para cada leitor que reclama dos detonados, há dez nos agradecendo todo mês.

PERGUNTAS RIDÍCULAS?

Sempre fico meio bobo quando vejo as perguntas ridículas que saem em todas as edições, e não são poucas. Eu sei que é bom mostrar cartas com as pessoas falando que a revista está uma maravilha e coisas assim, mas vocês poderiam colocar no final da seção uma frase "agradecemos aos leitores que nos elogiaram". Fazendo isso, sobraria mais espaço para as perguntas que tratam de assuntos relacionados com a Nintendo, e menos perguntas relacionadas com a revista. Claro que tem que haver perguntas relacionadas à **NW**, mas um pouco menos, já que os leitores escrevem pra saber da Nintendo, não da revista. Agora, perguntas minhas relacionadas com a Nintendo e com a revista: **Raven Blade** foi mesmo cancelado ou foi só uma bronca que a Nintendo deu na Retro? O que impede vocês de aumentar a seção N-Mail? Apesar de tudo, ainda é uma das seções mais legais da revista.

Hugo Mansano Garcia
Dracena/SP

Êta rapazinho complicado você, hein, Hugo? Fala que fica meio bobo quando vê as perguntas ridículas do N-Mail, e logo depois pede pra gente aumentar a seção. Você precisa entender que a NW **é uma revista de games, não uma publicação científica. E apesar de nós considerarmos nossos leitores como os caras mais espertos do universo, você não vai achar em nossas páginas o verdadeiro sentido da vida. Respondendo a sua pergunta: sim,** Raven Blade **foi realmente para o cemitério dos games cancelados. Quem sabe alguma empresa não resolve ressuscitá-lo no ano que vem?**

TERRORISTA

Tenho todas as edições da **Nintendo World** (amassadas de tanto ler), e ando muito nervoso com a situação do Brasil. Justamente no ano em que eu estava pensando em comprar o GameCube e o Game Boy Advance, acontece tudo de ruim, como o apagão. Que negócio é esse de inflação? É alguma conspiração com os nintendomaníacos? E tomara que isso não afete também a **Nintendo World**, senão vou mandar uma carta-bomba pro presidente!

Fernando Cabral
Via e-mail

Pois é, caro amigo... Será que seu antepassado sabia que a terra que ele descobriu iria se transformar nesse caos urbano pelas mãos de governantes despreparados e corruptos? Apagão e inflação. Quanta complicação pro povão, né não? Faz o seguinte: esquece essa história de carta-bomba pro presidente, porque isso dá cadeia, e lá, você não poderá ler a NW**. Quanto ao apagão, fique A**

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

Agora, ocupando nova posição na revista, com mais espaço para você redação e o leitor. Você curtiu o novo visual ou preferia como era antes? Hot Paint, na próxima página!

sossegado, que seu video game não gasta tanto quanto a maioria das pessoas imagina. Dê uma olhada em www.nintendo.com.br/racionamento, e mantenha acesa a chama da diversão!

RETRÔ

Sou um grande fã do Super Nintendo. Adoro **Mega Man**, **A Link To The Past**, **Super Metroid** e **Super Mario World**. A revista é muito legal, mas ela poderia trazer mais páginas com os jogos do Super Nintendo. Por que vocês não adicionam umas páginas somente com figuras dos personagens dos jogos (Samus Aran, Link, Mario, Mega Man)? Haverá relançamentos de jogos do Super Nintendo? Quais? Abraços!

Celestino Donato
Via e-mail

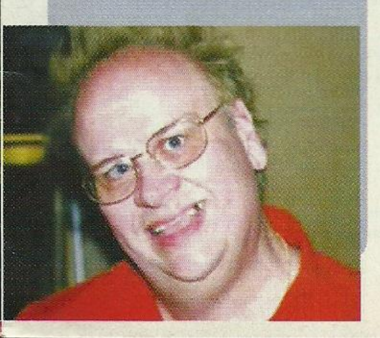
Muitos jogos que saíram para Super Nintendo estão sendo relançados (às vezes em versões melhoradas) para Game Boy Advance. Você já comprou o seu, Celestino? Parece que você é uma pessoa de extremo bom gosto, e com certeza não vai querer ficar de fora dessa. Corra já pra loja, meninão!

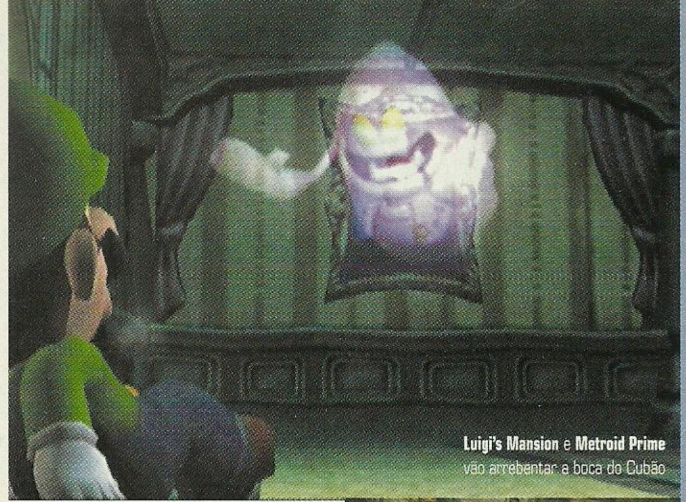
MAIS ZELDA

Como fã de games, e principalmente da série **Zelda**, não pude deixar de notar que a deusa da sabedoria (Nayru) e a deusa do poder (Din) aparecem em **Zelda: Oracle of Ages** e **Oracle of Seasons**. Mas que fim levou Farore, a deusa da coragem, que aparecia em **Ocarina of Time**? E aumentem a seção Hot Paint, que está muito pequena. Os caras se matam para fazer um desenho bonito e, quando vão ver, ele não foi publicado por falta de espaço.

Maria Moss
Via e-mail

As histórias são independentes entre si, Maria. Aliás, dá pra ficar maluco tentando estabelecer conexões entre os games da série Zelda. Dá uma olhada em como ficou o último cara que tentou fazer isso:





Luigi's Mansion e **Metroid Prime** vão arrebentar a boca do Cubão

MAGIA DOS GAMES

Eu estou pouco ligando para GameCube e mais ligado no Game Boy Advance. Muitos estão impacientes para ter o seu novo video game. Eu, inclusive, mal vejo a hora de pôr as mãos em um GBA e jogá-lo horas sem parar. Quando eu alcançar a "idade adulta" e tiver uma família, terei orgulho de levá-la a um museu de Tecnologia e Video game e mostrar o NES, o GBC, o Super NES, o N64, o GBA, o NGC e os outros consoles que a Nintendo criar nesta vida. A "Magia dos Games" está presente em todo gamemaníaco, e ela se fortalece sempre que a **NW** faz uma matéria arrasadora, quando um novo jogo é lançado e não vemos a hora de ter um pra gente, quando falamos sobre os games Nintendo, e, principalmente, quando jogamos os games com a **NW** do lado.

Walter Alfredo Voigt Bach
Curitiba/PR

Aproveite e mostre também umas obras de seu antepassado, o compositor Johann Sebastian Bach (só tem descendente de figura histórica no N-Mail deste mês!). É ótimo saber que estamos afetando você com nosso feitiço! Qualquer dia, você precisa ver as bruxas que passam diariamente pela redação...

IRMÃOS E ARMAS

Em **Metroid Prime**, quantas armas em média Samus poderá usar? E em **Luigi's Mansion**, será possível selecionar os dois personagens?

Gabriel Russo
São Paulo/SP

Ainda não sabemos o número exato dos "brinquedinhos" que Samus usará em Prime, mas com certeza a menina vai arregaçar a escória alienígena de várias maneiras diferentes. Além da aparição de novo poder de fogo, estamos torcendo para o retorno de alguns velhos conhecidos, como o Grappling Hook e o Ice Beam. Imagine congelar um metroid e depois dar voltas a seu redor para observar o interior do bicho? Bom demais! Será que quando perguntou sobre os dois personagens de Luigi's Mansion **você estava falando do próprio Luigi e de seu irmão, Mario? Como você sabe, seu amigo bigodudo foi capturado pelos fantasmas nesse game e, pelo menos no início, não poderá ser selecionado. Se ele poderá ser acessado com algum código, ou depois que o jogador terminar o game, isso não foi confirmado nem desmentido por Shigeru Miyamoto.**

VOCÊ MANDA!

Como deu pra sentir, demos uma verdadeira reformulada no visual da revista. Algumas seções foram bem privilegiadas e ganharam espaço, que foi o caso do N-Mail e do Hot Paint. No geral, o que você achou dessas mudanças? Curtiu ou preferia como antes? Escreva para a redação, ou mande um email para redacao@nintendoworld.com.br Queremos saber sua opinião!

CARTA DO MÊS

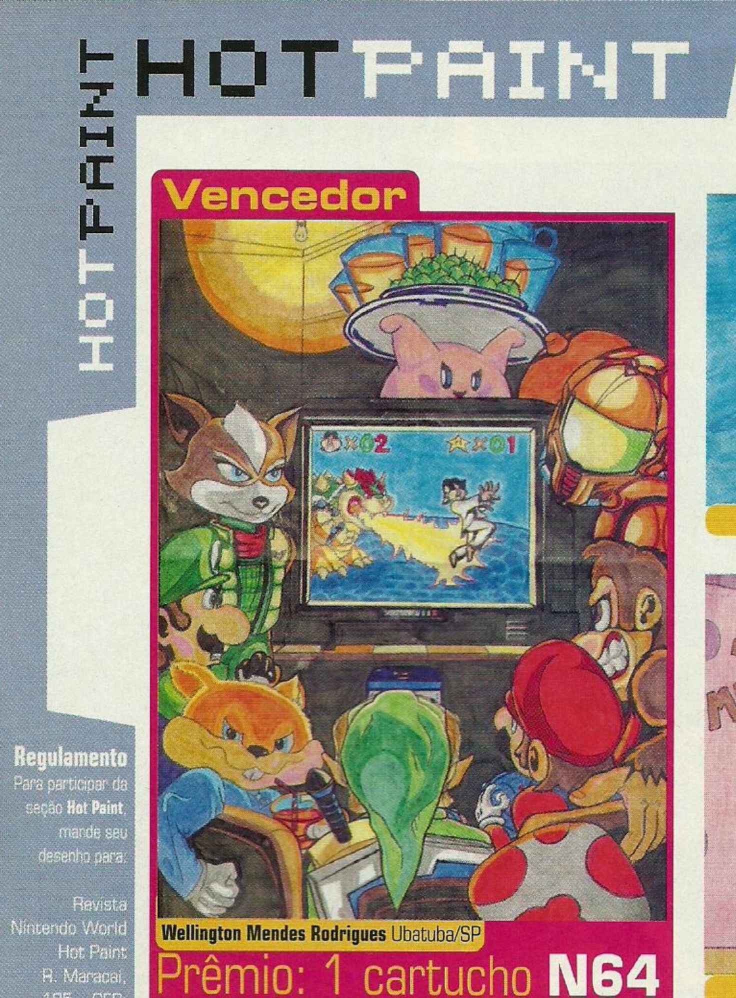
Antes de ler a matéria sobre o GBA (edição 32), eu já estava praticamente decidido a comprar um. Depois, vi que o console tinha várias desvantagens e fiquei em dúvida. Não sei quem foi que vacilou: se foi a Nintendo, ou se foram vocês, por terem escrito a matéria e apresentado o produto da maneira que fizeram. Entendo que a revista procura mostrar sempre os dois lados da moeda, o que é uma maravilha para nós, consumidores. Mas suponho que vocês tenham algum tipo de convênio com a Nintendo, e acho que ela não gostaria de ter propaganda negativa de seus produtos, principalmente numa revista com o seu nome. Enfim, de um modo geral, gosto muito da revista e compro todo mês porque ela é muito interessante e informativa. Vocês estão de parabéns! Outra coisa, não acho que vocês devam publicar certas cartas que não dizem nada, ou só contêm críticas não-construtivas, só porque o cara diz que "duvida que publiquem sua carta", como aquela do Eudes Martins (edição 32), que estava cheia de palavrões. Como muitos leitores já disseram, isso é uma grande infantilidade. Tudo o que esses caras merecem é ser ignorados. Última coisa: só as cartas publicadas são respondidas, ou as . não-publicadas tambem são?

Marco Antonio D. Curvello da Costa
Rio de Janeiro/RJ

Seguinte, mermão: a gente por aqui tem mania de querer ser sempre honesto com o leitor. Desculpa aí, tá? Mas se você leu a matéria e ficou sem vontade de comprar um Game Boy Advance, acho melhor fazer uma releitura. Você sabe que perfeição é uma coisa que não existe (ainda mais pra um bando de rabugentos como nós). E, apesar de apontarmos as poucas falhas do novo portátil, nós adoramos o bichinho! Isso ficou aparente na matéria e temos certeza de que muita gente ficou doidinha pra ter o seu depois de ler a NW 32. **E, se você tá meio cheio das cartas que chama de infantis, escreva mais e incentive também seus amigos a escrever. Ahh, e por falar em cartas, todas são lidas, mas nem todas são respondidas (putz... não dá tempo, galera...). Agora deixa eu terminar logo meu trabalho do jeitinho que a Nintendo gosta, antes que aquele impiedoso carrasco caolho – o Luizão – venha enfiar agulhas e lascas de madeira embaixo de minhas unhas novamente. Abraço!**

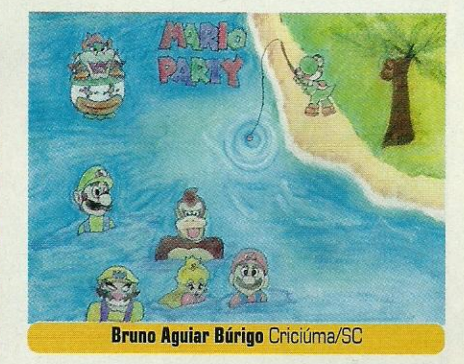
HOT PAINT

Vencedor

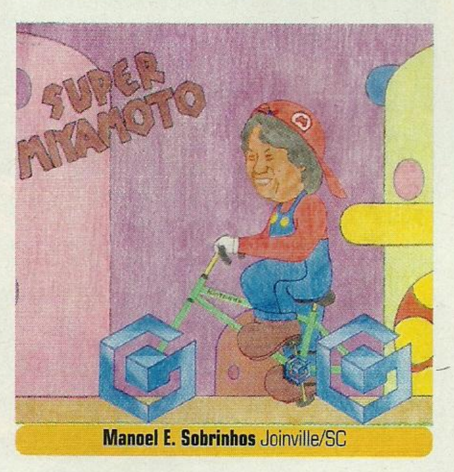


Wellington Mendes Rodrigues Ubatuba/SP

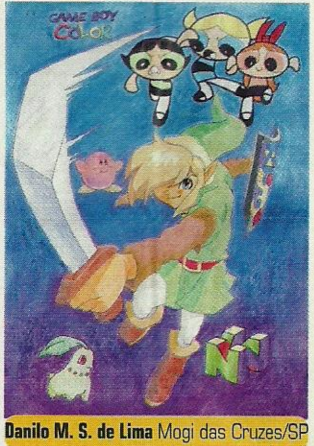
Prêmio: 1 cartucho **N64**



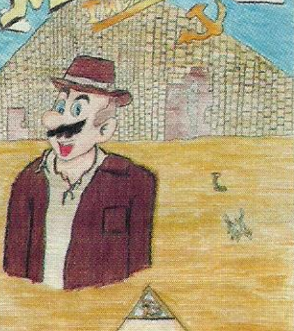
Bruno Aguiar Búrigo Criciúma/SC



Manoel E. Sobrinhos Joinville/SC



Danilo M. S. de Lima Mogi das Cruzes/SP




Rafael de Castro Gimenes São Paulo/SP




Paulo Henrique da Silva Campo Grande/MS



Felipe Jorge Ribeiro Arapoti/PR



Carlos Eduardo S. Teixeira Salvador/BA



Marcelo Ribeiro Paste Curitiba/PR

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter em seu verso o nome, endereço completo, idade e telefone para contato bem legíveis.

Boa sorte!

CONRAD EDITORA

André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias e André Miyazawa
Editores Executivos

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Ronny Marinoto
Editor Assistente

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte Contribuinte

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Rafael Franco
Designer Trainee

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Colaboradores
Arianne Broggini, Cassiano Barbosa, Eduardo Fidelis, Fabio Santana, Flávia Gasi, Ivan Cordon, Renato Viliegas, Rogério Freire (textos), Alexandre Jubran (capa), Marco Finotti (fotos) e Rita Narciso Kawamata (revisão)

Sandra Martha Dolinsky
Assistente Editorial/Revisão

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Coordenadora de Administração

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick e William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Fabíola Barcellos e Melissa Martins
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Cristina Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

NINTENDO WORLD, Edição 37, setembro de 2001, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**.
ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (011) 3346 6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
conrad-editora@uol.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(011) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: **Open Press**
Impressão: **Plural**



CRIE UM SLOGAN PARA A NINTENDO WORLD!

O Nintendo GameCube logo estará entre nós, e você já deve estar sonhando em ter um, certo? Então aqui está a chance que você esperava. A **Nintendo World** quer fazer seu Natal mais feliz. Como? Premiando você com um GameCube! Precisa mais?

O esquema é o seguinte: já faz um bom tempo que o slogan da **NW** é "A revista de games número 1 do planeta". Como estamos mudando todo o visual e inaugurando uma nova fase na história da revista, decidimos que também chegou a hora de mudar o nosso lema. E é aí que entra sua participação.

Tudo o que você tem a fazer é criar um slogan de até oito palavras para a revista Nintendo World. Recorte o cupom abaixo, preencha-o (se preferir, tire uma xerox), ponha-o num envelope e mande para o endereço ao lado. Serão escolhidas as dez melhores frases, na opinião da equipe de redação da **NW**. A melhor frase levará um GameCube com um jogo (a nossa escolha). A segunda e a terceira levam um Game Boy Advance com um cartucho. Os sete colocados seguintes ganham uma camiseta exclusiva Nintendo World/GameCube. Participe, ponha sua criatividade e inspiração para funcionar! Todos têm chances de ganhar!

Premiação

O primeiro colocado vai ganhar: 1 Nintendo GameCube + 1 game (a nossa escolha)

Os segundo e o terceiro colocados levam: 1 Game Boy Advance + 1 game

Do quarto ao décimo colocados: 1 camiseta Nintendo World/GameCube

Envie sua frase (com até oito palavras) para:
Promoção
Crie um Slogan para a NW
Caixa Postal 7550
CEP: 06296-990
São Paulo/SP

Regulamento (Leia aqui para não errar!)

- Somente serão aceitas frases com no máximo oito palavras.
- Será aceita apenas uma frase por participante.
- Só serão aceitas cartas via correio. Não aceitaremos e-mail.
- Somente serão aceitas cartas postadas até o dia 1º de novembro de 2001.
- Todas as frases passarão a ser propriedade da Conrad Editora e não serão devolvidas.

A Conrad Editora se reserva o direito de utilizar as frases (mesmo as não premiadas) da maneira que bem entender.

- A escolha dos vencedores é de responsabilidade exclusiva da equipe da revista e não poderá ser questionada em hipótese alguma.
- Só serão aceitas cartas enviadas para o endereço citado acima.
- Só poderão participar pessoas residentes no Brasil.
- Os vencedores serão avisados por telefone, e os prêmios serão enviados pelo correio (assim que houver disponibilidade).
- A Promoção **Crie um Slogan para a NW** é vetada aos funcionários e parentes de funcionários da Conrad Editora e da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
- Os vencedores terão de, eventualmente, ceder sua imagem para exibição na revista através de fotografias.
- Os prêmios não sofrem variação alguma e não estão sujeitos a escolha por parte dos vencedores.
- A divulgação dos vencedores será feita na **Nintendo World** 40 (Dezembro/2001).

Se não quiser recortar a revista, tire xerox deste cupom.

Promoção **Crie um Slogan para a NW**

NOME: ______ IDADE: ______ DATA DE NASCIMENTO: ___/___/___
ENDEREÇO: ______ CIDADE: ______ ESTADO: ______
TELEFONE: ______ E-MAIL: ______
Frase (de até oito palavras): ______

Aproveite e responda a estas perguntas:

1. Quais consoles Nintendo você tem?
( ) Super NES
( ) Nintendo 64
( ) Game Boy Color
( ) Game Boy Advance
( ) Nintendo GameCube

2. Quantos games Nintendo você adquiriu (comprou ou ganhou) nos últimos três meses?
( ) Nenhum ( ) Um a três ( ) Quatro ou mais

3. Quais as três seções da revista Nintendo World que você mais gosta?
______
______
______

4. E as que menos gosta?
______

5. Qual o motivo principal para você comprar a Nintendo World?
( ) Compro todo mês - sou colecionador.
( ) Compro se o assunto da capa me interessar.
( ) Compro se tiver o detonado ou as dicas do game que eu estiver jogando.
( ) Compro pelas notícias e reportagens especiais.
( ) Compro quando tem algum brinde ou promoção bacana.

HARRY POTTER vem aí!

Os games, o filme, mais um livro, os brinquedos... prepare-se para a invasão do bruxo mais famoso do mundo

O fim de ano já tem dono, e o nome dele é Harry Potter. No Natal, vai ser praticamente impossível ouvir falar de outra coisa, afinal o bruxinho vem com uma das maiores invasões de que se tem notícia desde a febre Pokémon.
A série de livros criados pela escritora inglesa J. K. Rowling é uma das mais vendidas em todo o mundo, e o grande lance é a chegada do primeiro filme baseado nas histórias, em dezembro. **Harry Potter e a Pedra Filosofal** é uma megaprodução da Warner dirigida por Chris Columbus, e é o carro-chefe de toda a invasão. E você achou que o mundo Nintendo ficaria de fora dessa? Nem em sonho.
Harry Potter chega para Game Boy Advance e Game Boy Color junto com a estréia do filme nos cinemas, e para os brasileiros a coisa é melhor ainda. É que a Gradiente Entertainment vai lançar os dois cartuchinhos (que terão o mesmo nome do filme) com legendas em português. É a primeira vez que a Electronic Arts (a produtora dos games) traduz um de seus games para um console Nintendo, e a gente só tem que comemorar.

As duas faces de um bruxo

A **Nintendo World** teve a chance de jogar versões iniciais dos dois games na E3 (maior feira de games do mundo, que aconteceu em Los Angeles, em maio) e, de cara, os gráficos já estraçalham. No caso do GBA, pode se dizer que é um dos melhores visuais já feitos para o console. No jogo, você é Harry e tem que ir aos poucos aprendendo a lidar com seus poderes. Para isso acontecer, nada melhor do que um monte de quebra-cabeças e tarefas difíceis, numa mistura bacaninha de RPG com Adventure. O herói encontra um monte de personagens (mais de vinte) conhecidos para quem leu os livros e enfrenta vários desafios bem cerebrais. Conforme ele supera os obstáculos, ganha pontos de experiência e vai adquirindo poderes e habilidades. O nível de desafio é alto, como se espera de um título para o novo portátil.
Já no Game Boy Color, o esquema é puro RPG. A história é a mesma da versão do GBA, só que aqui o uso dos pontos de experiência é mais acentuado. À medida que passa pelos confrontos e ganha mais informações dos outros personagens, Harry ganha mais força e habilidades que fazem com que suas magias fiquem mais caprichadas. Claro que, conseqüentemente, os desafios ficam mais complicados, mas é aí que está a graça!
Um lance todo especial dessa versão para GBC são os itens chamados Wizard Cards. Você consegue todos eles ao longo do game e pode fazer trocas com seus amigos através do Cabo Game Link. Mas tem um porém: não dá pra conseguir todas as cartas jogando apenas uma vez, porque você tem que escolher diversos caminhos. Então, o jeito é completar o game várias vezes para conseguir todas as cartinhas.
Os dois games **Harry Potter e a Pedra Filosofal** serão lançados com força total em dezembro no Brasil, e todos os detalhes você vai ler na **NW**. É bom você se preparar, porque a contagem regressiva para a Pottermania já começou.

Odair Braz Junior

Brinquedos
Harry Potter também chega ao Brasil com uma linha de brinquedos já no final de setembro. Há bonecos articulados, de pano e miniaturas de todos os personagens.





Cenas de **Harry Potter e a Pedra Filosofal**, filme que será lançado dia 7 de dezembro no Brasil. O ator inglês Daniel Radcliffe interpreta o bruxinho no cinema. Acima, Daniel/Potter com Rupert Grint (que interpreta Ron Weasley) e Emma Watson (Hermione Granger).

Mago Popstar

Potter está em todo lugar. Veja onde mais

Filme

O ator que vai interpretar Harry no cinema é Daniel Radcliffe, e ele foi selecionado entre vários candidatos ao papel. O diretor é Chris Columbus, que já fez **Esqueceram de Mim 1** e **2**, e as locações foram todas na Inglaterra. A Warner preferiu filmar assim em vez de usar seus estúdios em Hollywood, porque desse jeito a fidelidade ao texto original é total.

Já existem negociações para mais dois filmes, que devem ser rodados ao mesmo tempo, enquanto as crianças não crescem muito. A estréia no Brasil é no dia 7 de dezembro de 2001, apenas alguns dias após o lançamento nos EUA.

Livros

Cada um dos livros representa um ano escolar na vida de Harry, então o ideal é que você leia na ordem de lançamento. Até agora são quatro volumes, e o quinto deve sair apenas no ano que vem. São eles:

Harry Potter e a Pedra Filosofal

Harry Potter e a Câmara Secreta

Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban

Harry Potter e o Cálice de Fogo

Livrinhos

A autora J. K. Rowling lançou também dois livrinhos bem curtos e divertidos. São eles: **Animais Fantásticos e Seu Habitat** e **Quadribol Através dos Tempos**. O primeiro é um livro didático usado por Harry na escola, e o segundo conta a história do quadribol, o esporte favorito do bruxinho.

Ilustração: Alex Borges

BOMBA!

Nintendo 64 e GB Color mais baratos!

A informação chegou bem no dia do fechamento desta edição. E é a notícia que você esperava ouvir: os preços do Nintendo 64 e do Game Boy Color caíram no Brasil. Seguindo a tendência mundial, o Nintendo 64 passará a ser vendido a R$ 299,00 e o Game Boy Color a R$ 199,00. Vale lembrar que o preço de sugestão do N64 era R$ 499,00, o que representa uma redução de mais de 40% no preço anterior. Já o Game Boy Color ganhou uma redução de R$ 100,00 (ou 33%). Essa é uma excelente notícia para quem precisava daquela forcinha para comprar ou trocar o vídeo game.

CUBE AO EXTREMO

Motos alucinadas invadem XG3

Lembra-se de **Extreme G**, aquele jogo de motos espaciais que apareceu no Nintendo 64 há alguns anos? A versão para GameCube – chamada **Extreme G3** – já está quase finalizada. Além da velocidade absurda, o maior destaque será a opção para quatro jogadores simultâneos. A Acclaim pretende lançar o game ao mesmo tempo que o console nos EUA, em novembro. Confira essas belas imagens enquanto ele não vem.

CUBO ONLINE

Nintendo lança modem em 2002

Confirmado: a Nintendo vai lançar seus acessórios de conexão on-line para GameCube no início do ano que vem. Serão duas opções: um modem de 56k e um adaptador para conexão banda larga via cabo ou DSL. Qual a vantagem disso? Muitas. Com o GameCube on-line, será possível a criação de uma rede interna da Nintendo para jogos em grupo, em games como Phantasy Star Online Vs.2 (previsto para março de 2002).
A Nintendo também planeja lançar títulos que utilizem essa rede on-line, que devem ser lançados ao mesmo tempo que esses acessórios. Leia mais informações a partir da página 20.



SSX É RADICAL

Novas imagens de gelar a espinha

Se o Brasil tivesse neve, o Snowboarding seria nosso esporte favorito. Achou estranho? Então confira essas novas telinhas de SSX Tricky para GameCube. Será lançado em novembro deste ano.

GANHE! 128 PRÊMIOS COM A GAME BOY BOX

O brinde exclusivo da NW pode lhe dar uma camiseta do GameCube!

Você recebeu nesta edição a Game Boy Box, um brinde exclusivo que a Nintendo World criou para você guardar seus manuais de instruções de jogos de Game Boy. Em breve, revelaremos outras utilidades que essa caixinha pode ter. Montar sua Game Boy Box é a maior moleza. É só dobrar e encaixar as abas, como na figura ao lado. Mas antes, dê uma olhada na parte de dentro da caixinha. Se ela contiver um adesivo amarelo da Conrad Editora, parabéns: você foi um dos felizes 128 premiados com uma exclusivíssima camiseta Nintendo World/ GameCube. Pegue a sua Game Boy Box premiada, coloque-a em um envelope e mande-a para o endereço abaixo. Nós enviaremos para sua casa uma nova caixinha e a camiseta exclusiva!



Envie sua Game Boy Box premiada para:
Nintendo World - Game Boy Box
Rua Maracaí, 185 - Aclimação
CEP: 01534-030 - São Paulo/SP
Não manda sua Game Boy Box se ela não contiver o adesivo da Conrad!
Somente as caixinhas marcadas serão premiadas!

a SPACE WORLD detonou!



Miyamoto dominou a Space World 2001

Feira da Nintendo revela surpresas

A Nintendo Space World rolou de 24 a 26 de agosto no Japão, e como sempre virou o mundo dos games de cabeça pra baixo. Foi tanta novidade que quase não coube neste Hot Shots. Nas próximas páginas você confere o que rolou de mais importante para o Game Boy Advance. As surpresas para GameCube (e foram muitas...) estão em nossa matéria de capa, a partir da página 20.

TODO O **PODER** DO **64**

Meninas Superpoderosas ganham game



Mais surpresas no Nintendo 64. Vem aí o game de luta das **Meninas Superpoderosas** (ou **Powerpuff Girls**), aquele desenho maluco do Cartoon Network. Quem está desenvolvendo é a BAM! Entertainment, que deve lançar o título no final do ano. E fique esperto: uma versão para GameCube também está em produção.

N-BITS



- O futebol americano retorna ao N64: **Madden NFL 2002** é da Electronic Arts e vai ser lançado no mês que vem.
- A Acclaim decidiu lançar cinco games em novembro para GameCube: **Crazy Taxi**, **All-Star Baseball 2002**, **NFL Quarterback Club 2002**, **Dave Mirra Freestyle BMX 2** e **Extreme G3**.
- **Mega Man EXE** ainda não saiu no Ocidente (será em outubro), mas a seqüência já está pronta. Chega em dezembro ao Japão.
- Após **Street Fighter 2: Turbo Revival**, a Capcom já mexe nos últimos detalhes de **Street Fighter Alpha 3** para GBA.
- **Midnight Club** é o nome do game de corrida que chegará ao Game Boy Advance. O esquema é chamar os adversários para tirar rachas e ganhar os carros deles. Deve sair em outubro.
- **Golden Sun**, o RPG da Camelot para GBA, já vai ganhar uma seqüência. O nome provisório é **Golden Sun: The Lost Age** e deve sair no primeiro trimestre do ano que vem (no Japão).
- As softhouses japonesas Konami e Hudson Soft resolveram juntar-se numa empresa só. O motivo da fusão, ao que parece, é uma aliança estratégica.
- Os velhos tempos estão de volta. A Activision anunciou uma versão de **Space Invaders** para Game Boy Advance, clássico do tiroteio espacial.
- Vem aí mais um modelo de GBA exclusivo para o mercado japonês. Dessa vez, a homenageada é a gatinha Hello Kitty. O portátil será cor-de-rosa e todo decorado com personagens.
- **Worms Blast**, game de estratégia puzzle com minhoquinhas fortemente armadas, será lançado para GameCube e Game Boy Advance entre o fim do ano e o começo de 2002.
- Os Anjinhos vão ficar menores ainda. **Rugrats: Castle Capers** é um jogo de aventura para GBA com todos os personagens do desenho animado. Chega no Natal.

MARIO WORLD É **ADVANCE**

Clássico do Super NES vira Mario Advance 2

*Para os saudosistas, não poderia haver notícia melhor. **Super Mario World**, o game mais jogado da história do Super NES, ganhou sua versão portátil. **SMA 2** será virtualmente idêntico ao original, com a adição de uma nova opção Multiplayer. O lançamento está previsto para o fim do ano no Japão.*





o novo GBA

Portátil ganha mais uma cor

Já está à venda no Brasil o novo modelo do Game Boy Advance. O GBA Fuchsia é todo cor-de-rosa e transparente, e pode ser encontrado nas melhores lojas de brinquedos e eletrônicos. Mais informações, ligue (11) 3814-8234.

FÓRUM **O QUE VOCÊ ACHOU DO NOVO VISUAL DA NINTENDO WORLD?**
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

HOTSHOTS

ELE ESTÁ EM TODAS!

Aranha invade cinemas e games

2002 promete ser o ano do Homem-Aranha. O filme só estréia em maio do ano que vem (o trailer já pode até ser visto nos cinemas), e os games já estão em produção. Uma versão para GameCube já havia sido anunciada na E3, e agora a Activision confirmou também uma para Game Boy Advance. Ambos devem ser lançados logo após o filme. Os fãs que se preparem!



ENFIM, TONY HAWK 2!

O falcão ressurge no N64

Após muitos meses de espera, finalmente o Nintendo 64 ganhou sua versão de Tony Hawk's Pro Skater 2. **E o game é mesmo tudo aquilo que esperávamos: diversão total e radicalismo sem precedentes! Na próxima edição você confere nosso Review e as primeiras fases detonadas.**

AUMENTA O SOM!

Novos games têm trilha sonora rock'n roll


Os manos do Korn

Quem curte rock pesado vai se animar com os primeiros games esportivos para GameCube. Dave Mirra Freestyle BMX 2, **jogo de ciclismo radical, terá em sua trilha sonora músicas de bandas como Rage Against The Machine, Black Sabbath, Sublime, Godsmack e The Cult. Também promete ser um tapa na orelha a trilha do game de hóquei** NFL Hitz 2002, **da Midway: Limp Bizkit, Korn e Stain estão entre as bandas que terão seus sons no jogo.**

O MUNDO DE GALLEON



Game do criador de Tomb Raider chega ao GC

Galleon: Islands of Mystery é um jogo de aventura produzido pelo estúdio Coufounding Factor, estúdio do criador da série **Tomb Raider**, Toby Gard. Até mesmo o estilo de jogo é parecido com a aventura de Lara Croft, mas de forma ainda mais imersiva, e por que não dizer, caprichada. A história também é mais cheia de fantasia, com monstros e cenários fantásticos. Aguarde mais notícias para o fim do ano.

PANCADARIA PORTÁTIL

Tekken GBA é pura adrenalina

Foi só sair **Street Fighter 2** para o Advance para os bons jogos de luta começarem a aparecer. **Tekken GBA** é a versão em 2D de uma das séries de luta mais populares do mundo. Pelas telinhas, dá pra notar que os personagens não serão poligonais, mas assim mesmo a essência do game será toda mantida. Uma versão jogável pintou na Space World e fez um sucesso absurdo. A Namco ainda não definiu a data de lançamento.



É HORA DE DOOM

Sangreira da boa no Game Boy Advance

Doom foi uma série de sucesso no passado, já que foi a precursora do gênero "corredor em primeira pessoa". Por essas e outras, sua chegada ao GBA é mais do que bem-vinda. O novo game terá 25 fases, com muitos labirintos, segredos e monstros horríveis, tudo quase idêntico à versão para computador. Melhor ainda: o Multiplayer mata-mata para até quatro pessoas está garantido, além de um modo cooperativo para dois jogadores. Veja as imagens e torça para chegar logo.

MEU NINTENDO Felipe Andreoli



Idade: 21
Profissão: Músico, baixista da banda Angra
Consoles Nintendo que possui: Super Nintendo. "Ganhei do namorado da minha mãe. Ele tinha ganho e não jogava nunca".
Games preferidos: "O que mais joguei foram os dois primeiros Donkey Kong. Terminei os dois. Joguei o Super Mario também. Tenho um Mario Kart em casa, mas que não é meu. Se tivesse que comprar um jogo, seria esse".
Gênero favorito de jogo: "O que eu curto mais são aqueles no estilo Doom (corredor em primeira pessoa), no qual você fica atirando sem parar na cambada".
E os novos consoles? "Conheço alguma coisa de N64. Joguei bastante o GoldenEye 007 e gostei pra caramba. Conheço bem o Game Boy antigo. Joguei Tennis, Tetris e também o Castlevania. Eu compraria esse novo Game Boy (Advance). Pra levar em viagens deve ser muito bom. Em turnês é uma mão na roda".
Curte as músicas de algum game? "Eu lembro que a trilha do Killer Instinct era sensacional. Além disso, outra trilha mais clássica é a dos games do Mario. O cara que compôs aquele tema deve ser o bicho!".
Para qual game gostaria de compôr a trilha sonora? "Para alguns desses simuladores de avião ou um jogo de corrida".
Rock'n'Roll combina com games? "Ah, com certeza! Pra ouvir durante um jogo de luta como Mortal Kombat, serve qualquer coisa do tipo Fear Factory e Pantera. Se for um jogo de corrida, é AC/DC!".

ARENA

Estamos inaugurando uma nova seção na **Nintendo World**. Todo mês, publicaremos recordes de três games Nintendo obtidos por nossos pilotos. O esquema é: estamos desafiando vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos. Detone, tire uma foto* da tela e mande para cá (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não-licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados nesta seção. Mande ver!

F-Zero: Maximum Velocity

Modo Championship
Circuito Synobazz
1'40"12
Piloto: **Fabio Santana**



Mario Kart Super Circuit

Time Trial
Mushroom Cup/Peach Circuit
0'54"68
Piloto: **Ronny Marinoto**



Wave Race 64

Estágio Sunny Beach
(Level Normal)
1'08"304
Piloto: **Fabio Santana**



Mande seus recordes para:
Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP: 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente
- Coloque a câmera em uma superfície plana
- Não use flash
- Regule o contraste e o brilho de sua TV
- Enquadre somente a tela da TV na foto.

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol)
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha
- Não use flash
- Enquadre somente a tela do GBA na foto

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: Conker's Bad Fur Day (Nintendo 64).
Prêmio para o vencedor: um Game Boy Color com cartucho.
Envie suas cartas até: 30 de setembro de 2001. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Quantos enxames de abelha são necessários para fazer cócegas na flor e ela se abrir?**
2. **Qual objeto de higiene pessoal deve ser usado para se derrotar o monstro cantor de ópera?**
3. **No castelo do conde Drácula, Conker é transformado em qual espécie de animal voador?**
4. **Qual é o sabor do suco que causa complicações intestinais na vaquinha?**
5. **Qual é o nome do filme satirizado por Conker e Berri na última fase do jogo?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO CONKER'S BAD FUR DAY**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 – CEP: 06296-990 – SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario **Zelda: Majora's Mask** (edições 34 e 35):
Carlos Eduardo Barbosa, Fortaleza/CE

Respostas do Questiomario Zelda: Majora's Mask: 1. Fierce Deity Mask; 2. Ancient Castle of Ikana; 3. Gyorg; 4. Três; 5. C e R

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM AGOSTO DE 2001

MARIO KART SUPER CIRCUIT GBA
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY GBA
POKéMON CRYSTAL GBC
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 GBA
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS GBC
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON GBA
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES GBC
DRAGON WARRIOR III GBC
TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD GBA
007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE N64

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E A EQUIPE NW

STAR WARS – ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II GAMECUBE
SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
LUIGI'S MANSION GAMECUBE
PIKMIN GAMECUBE
CRAZY TAXI GAMECUBE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 N64
SUPER MARIO ADVANCE 2 GBA
SSX TRICKY GAMECUBE
GOLDEN SUN GBA
SUPER STREET FIGHTER 2: TURBO REVIVAL GBA

CALENDÁRIO NINTENDO 2001



SETEMBRO/OUTUBRO/NOVEMBRO
Madden NFL 2002
Powerpuff Girls

NOVEMBRO/DEZEMBRO
All-Star Baseball 2002
Batman: Dark Tomorrow
Crazy Taxi
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Eternal Darkness
Extreme G3
FIFA Soccer 2002
Luigi's Mansion
Madden NFL 2002
NBA Courtside 2002
NFL Blitz 2002
NFL Quarterback Club 2002
NHL Hitz 2002
Pikmin
SSX Tricky
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
Super Monkey Ball
Super Smash Bros. Melee
Universal Studios
Wave Race: Blue Storm



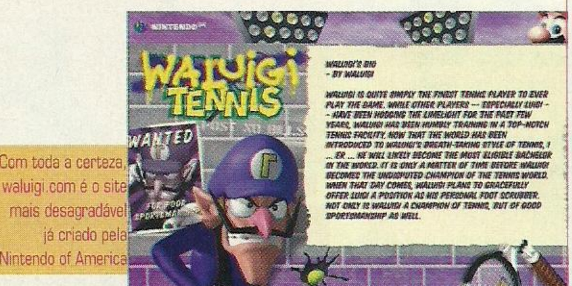
SETEMBRO
Dragon Warrior Monsters 2: Cobi's Journey
Dragon Warrior Monsters 2: Tara's Adventure
Graffiti Tournament: Skate & Style
Mega Man Xtreme 2
Towers II: Plight of the Stargazer
The World is Not Enough
Wendy: Every Witch Way

SETEMBRO
Advanced Columns
Advance Wars
BackTrack
Batman: Vengeance
Bonx Racing
ESPN X Games Skateboarding
Final Fight One
High Heat Baseball 2002
Jurassic Park III: Park Builder
Lego Bionicle: Tales of the Tohunga
Madden NFL 2002
Mat Hoffman's Pro BMX
Monster Rancher Mania
MotoGP
Power Rangers Time Force
Rainbow Six: Rogue Spear
Snood
Spider-Man: Mysterio's Menace
SpongeBob SquarePants: SuperSponge
Spyro the Dragon: Season of Ice
Star Wars: Episode One: Jedi Power Battles
Super Street Fighter II Turbo Revival
Tang Tang
Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream
Tiny Toon Adventures: Wacky Stackers
X-Men: Reign of Apocalypse

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite **http://www.nintendoworld.com.br**



Com toda a certeza, waluigi.com é o site mais desagradável já criado pela Nintendo of America

Nosso herói, Waluigi

Site do bigodudo é bizarro ao extremo

Todos já conhecem o famoso Wario. Mas, e esse tal de Waluigi? O clone bizarro de nosso amigo Luigi está ganhando cada vez mais popularidade entre os fãs de Nintendo. E é por isso que estamos falando mais uma vez sobre o site oficial do vilão. Em www.waluigi.com você poderá fazer pichações e até mesmo dar uma de manicure. Calma, explicamos: o site contém uma opção que permite usar um cortador para aparar as unhas do pé de Waluigi. Depois, é só dar aquela sacaneada em alguém e enviar os tecos das unhas para os amigos via e-mail. Argh!

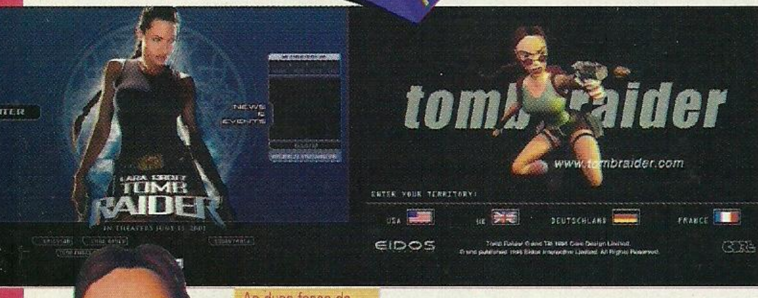


O visual futurista é uma característica marcante do site de **F-Zero: Maximum Velocity** para GBA

Velocidade máxima na rede

Conheça a casa virtual de F-Zero para GBA

Um dos melhores títulos lançados para GBA até agora ganhou um site dos mais caprichados. www.gameboy.com/fzeroadvance é o endereço oficial do game **F-Zero: Maximum Velocity** na rede. No site você encontrará a ficha técnica de cada máquina disponível, e também uma página especial com respostas para as dúvidas mais comuns sobre o jogo. Por enquanto, o site ainda não tem uma vasta quantidade de informações ou dicas. Mas pela estrutura, algo mais deve estar em desenvolvimento.



A vitaminada está em todas!

Quem não gosta de Lara Croft?

Ela já deu as caras em várias plataformas diferentes (inclusive o Game Boy Color), e é uma das mais cobiçadas mulheres do universo do video game. Acertou quem disse o nome Lara Croft. Recentemente, a heroína gostosona apareceu nas telonas dos cinemas, num filme de ação dos mais bacanas. Enquanto isso, ela também está à sua disposição na Internet. Mas segure a fome, rapaz! São papéis de parede, protetores de tela, fotos, tudo baseado no filme. O site está em várias línguas diferentes, inclusive em português. Visite www.tombraidermovie.com.



As duas faces de Lara: em carne, osso e muita pele; e a versão digital, não menos atraente



Aproveite, faça a rapa, pegue tudo o que você puder! É tudo na faixa, e por tempo limitado!

Downloads e mais downloads

Divirta-se com os presentes da Nintendo

Aqui está uma sugestão que irá ocupá-lo por um bom tempo em suas navegações pela Internet. Visite a seção de downloads do site da Nintendo of America e faça a festa: www.nintendo.com/downloads. São doze minigames superdivertidos, cartões virtuais e navegadores personalizados dos games **Mario Tennis**, Paper Mario, Pokémon, Zelda e um especial da revista Nintendo Power (versão americana da Nintendo World). E é tudo na faixa!

Você manda!

O que é essencial num game?

50%	Opção para salvar o game em andamento
17%	Personagens secretos
13%	Golpes especiais e combos
11%	Chefões nos finais de fase
8%	Modo Multiplayer para jogar pela Internet
3%	Códigos secretos para mudar de fase

Veja o que vocês responderam:

- "Sem opção para salvar, a maioria dos RPGs não teria o menor valor. Já pensou o que seria de **Zelda** ou até mesmo de um game como **Resident Evil**?" **perfectedu**
- "Sem personagens secretos, você acaba enjoando do game rapidamente. Gosto de jogos em que é necessário completar certa missão para conseguir extras." **Dc GoTeNkS-Ssj3**
- "Na verdade, tem que ter todas as opções. Mas a melhor é o modo Multiplayer, pra você poder disputar com outros viciados..." **Papai Maceteiro**
- "Já imaginou se todos os jogos tivessem personagens secretos? Seria demais!" **Trance Kujah**
- "Em jogos enormes, como **Zelda** e **Final Fantasy**, salvar o jogo em andamento é mais que essencial: é questão de sobrevivência." **Magin-Vegeta**

Fonte: Pool do site www.heroi.com.br

Dicas para navegar melhor

Muitos dos sites aqui relacionados necessitam de alguns programas para que sua diversão seja total. Não perca tempo e instale todos. É tudo grátis! Os softwares relacionados abaixo são responsáveis por melhorias na animação, som, exibição de vídeos e outros caprichos para deixar o seu computador turbinado. Divirta-se, e bom download!

- **Windows Media Player** Ótimo visualizador de filmes e músicas
  http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia
- **Quicktime** Considerado um dos melhores players do mundo, o Quicktime está em sua quinta versão e serve para manipular vídeos, sons, música, etc...
  http://www.apple.com.br/quicktime
- **Real Player** Também serve para ver vídeos e arquivos de áudio
  http://scopes.real.com/real/player/player.html?src=downloadr,99022choice_1,rpchoice_br&lang=br&dc=979695
- **ShockWave Flash** Com ele, você poderá ver animações multimídia. É indispensável para acessar sites em Flash
  http://sdc.shockwave.com/shockwave/download/triggerpages_mmcom/default.html

DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br

CARDS: estréia da NOVA seção! Apresentamos a coleção NEO DISCOVERY!

REVISTA OFICIAL

Pokémon evolution CLUB

Tudo sobre O PODEROSO GARY!!

O maior rival de Ash

GARY TEM + DE 200 POKÉMON!

Nº 45 R$ 3,90

G&S/CRYSTAL POKÉGEAR: saiba todos os telefones para conseguir os Pokémon mais raros!

14/9



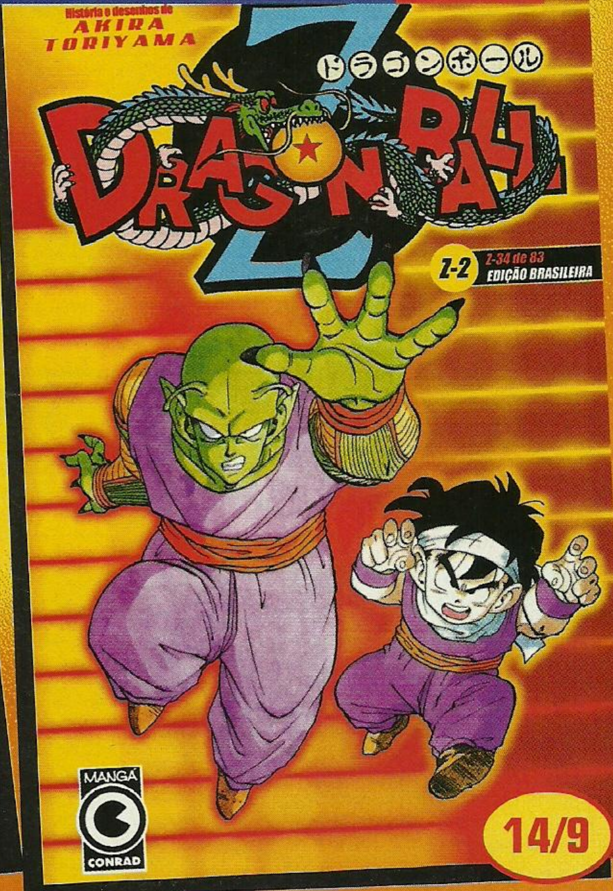
DRAGON BALL Z

APRENDA A DESENHAR

01

como desenhar os guerreiros z

06/9



14/9



NAS BANCAS

SPOTLIGHT

Setembro é sempre muito especial para nós: é o mês que marca o aniversário da revista Nintendo World. Tudo começou há exatos três anos, quando chegamos ao mercado como a publicação oficial da marca Nintendo no Brasil. Muita água rolou de lá pra cá. Acompanhamos de perto o lançamento do Game Boy Color e do Game Boy Advance. Cobrimos três E3, direto dos Estados Unidos. Presenciamos em tempo real a primeira aparição do GameCube no Japão. E claro, mandamos bala em todos os games possíveis e inimagináveis lançados para os consoles Nintendo. O trabalho é duro e estafante, mas vale a pena: graças a vocês, a Nintendo World conseguiu se firmar como uma das publicações de entretenimento mais bem-sucedidas do Brasil. Podemos dizer, com garantia, que nenhuma revista de games possui leitores tão assíduos e apaixonados como a Nintendo World. Nós só temos a agradecer! Curta a sua nova revista... e até os próximos aniversários!

"A Nintendo World é mutante: ela evolui a cada edição, além de ser uma espécie de simbiose entre o time da redação e os games."
Jânio Luis Lindemann
Lajeado/RS

"Foram mais de 2.500 páginas publicadas em 37 edições, desde setembro de 1998, sem contar as edições especiais! Deve ser um trabalho bem difícil, vocês não acham?".
Vivian Santos
Rio de Janeiro/RJ

Comemore conosco os

é a



Os campeões das capas

Pokémon: 6 vezes (edições 11, 13, 19, 26 e 31 e 36)

Mario: 6 vezes (edições 7, 18, 29, 30 e 34 e 37)

Zelda: 5 vezes (edições 4, 22, 26, 33 e 34)

Seja um redator da NW! Conheça o grande vencedor!

Ficamos surpresos com a quantidade de cartas enviadas para a promoção "Seja um redator da NW". Recebemos muitos textos de qualidade, de todos os cantos do Brasil. Pode ter certeza: lemos um por um e foi dureza chegar a apenas um vencedor. E o felizardo foi o leitor **Marcelo José de Oliveira Paes**, de Olinda, Pernambuco. O cara entrou no espírito da promoção e escreveu um texto caprichado e cheio de inspiração. Parabéns, Marcelão! Você vai longe! Aproveite e confira também alguns trechos mais legais das redações de outros leitores. Parabéns a todos que participaram e até a próxima promoção!

Por que a Nintendo World é a melhor revista de games do planeta?

Por **Marcelo José de Oliveira Pires**

"Aqui somos todos seres humanos normais. Mas acho que temos algo em comum. Conseguimos ser pilotos de F-1, nos envolver em perigosos acidentes e jamais sofrer um arranhão. Pilotamos naves espaciais sem nem sequer sairmos da Terra. Podemos ser nossos super-heróis favoritos sem precisar usar nenhum uniforme engraçado. E vez ou outra, estamos sempre salvando uma princesa num mundo encantado de cogumelos gigantes.
Incrível como enfrentamos os maiores lutadores do mundo e levamos a maior surra. De vez em quando, caímos num rio de lava. Outra vez, o caça que estamos pilotando explode. E até chegamos a ser esmagados por uma tartaruga gigante que tem o casco cheio de espinhos. E pior... achamos tudo isso divertido, emocionante e sempre queremos fazer novamente.
Graças ao vídeo game, transformamos nosso mundo real em um mundo de polígonos, onde tudo é possível. E é disso que todos nós gostamos, e por isso que temos tanto em comum. Sentados numa confortável poltrona, vivemos em um mundo gerado através do poder de um cubo mágico, um pequenino magrelo cheio de poderes ou um tipo robusto e forte elevado à sexagésima quarta potência. E assim, rasgamos as noites e madrugadas de fim de semana envolvidos em mundos fantásticos que jamais sonharíamos existir e que ficam pra sempre em nossa imaginação.
Mas o que há por trás disso tudo? Quem são os responsáveis por criar mundos e personagens tão fantásticos e cativantes? Como tudo isso é possível? O que virá pela frente? Quanta ciência e educação estão envolvidas nisso tudo? É aí que entra a revista **Nintendo World**, para explicar tudo tintim por tintim. Porque a **Nintendo World** é a melhor revista de games do planeta."

"Nossa, deixa eu ler! Que demais! Empresta pra mim! Essas são as falas de meus amigos quando levo a NW na escola."
Paulo André de Andrade
Ivaiporã/PR

"...a revista parece um planeta de informações. Esse planeta tem órbita, e essa órbita gira em torno da perfeição."
José Daniel Arruda de Oliveira
Itu/SP

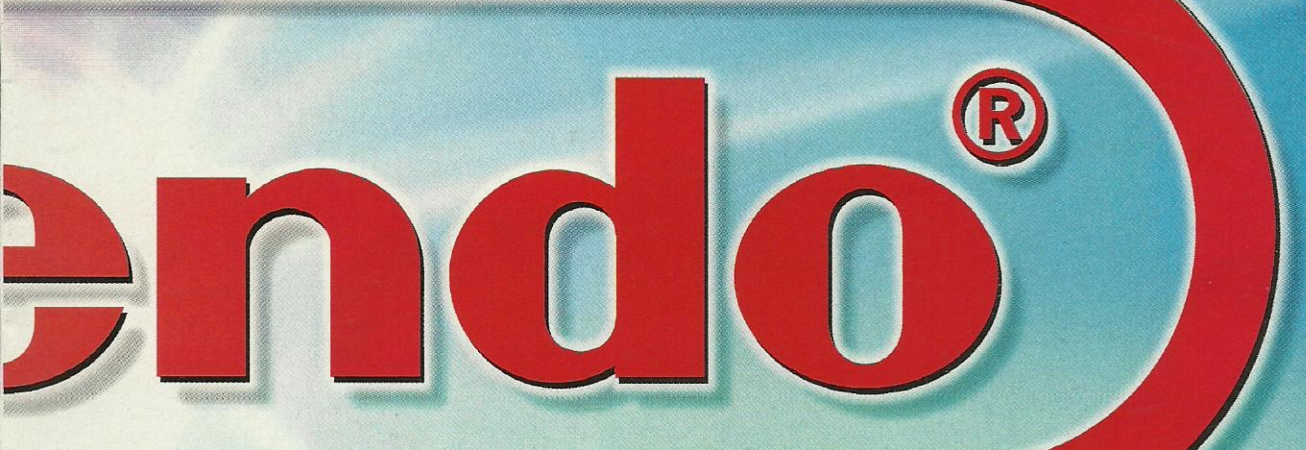
"A revista Nintendo World não é como um jogo que você termina e tem que esperar anos pra jogar a continuação. Ela estará prontinha todo mês à sua espera nas bancas... ou na sua casa, se você for assinante como eu".
Étore Alessandro Tófoli
Monte Aprazível/SP

"Qual outra revista iria mostrar seus funcionários bebendo cerveja em horário de trabalho com Shigeru Miyamoto? Esses caras ganham dinheiro brincando e testando games... e eu queria ser um deles!"
Alan de Jesus Ribeiro
Rio de Janeiro/RJ

"Toda vez que a NW anuncia alguma novidade, a impressão que tenho é que a redação está tão empolgada quanto eu! Dá pra perceber que quem escreve é realmente apaixonado por games... e conhece do assunto, o que é meio raro!"
Eduarda Amorim dos Santos
Belo Horizonte/MG

três anos da revista de games mais amada do Brasil!

niversário da



Em 3 anos, foram lançadas **37** edições normais, mais **4** edições especiais, o que dá um total de **2.808** páginas publicadas.

Foram analisados mais de **400** games para N64, Super NES, Game Boy Color e GB Advance. Mais de **6.500** dicas foram publicadas, foram respondidas mais de **350** cartas e quase **250** desenhos de leitores apareceram em nossas páginas.

Ficha do **redator**

Nome completo: **Marcelo José de Oliveira Pires**
Idade: **28 anos**
Profissão: **desenhista técnico**
Gênero que mais gosta: **aventura/ação**
Consoles Nintendo que tem: **Game Boy**, **Game Boy Color**, **Game Boy Advance**, **Nintendo 64**.
Game favorito: **Super Mario 64** (Nintendo 64)
Game inesquecível: **Super Mario Bros** (NES). **"É como o primeiro beijo, né? Ninguém esquece"**.
Como é ser um redator da Nintendo World? **"Sou jogador de video game desde os cinco anos, e guardo na memória a emoção dos meus primeiros contatos virtuais no Nintendo 8 bit. Eu viajava nos jogos e me sentia parte integrante da máquina. Para escrever o texto, busquei inspiração na minha própria história de gamemaníaco. Achei que não teria chances na promoção e por pouco não enviei o e-mail. Ter o texto publicado na** Nintendo World **é a maior emoção da minha vida! Para um cara que gosta de games como eu gosto, isso significa muito. Acompanho a** NW **desde a número um e sempre fico vigiando a banca para saber quando a nova edição chega"**.

A comissão julgadora:


Odair Braz Junior
editor-chefe da **NW**


Pablo Miyazawa
editor da **NW**


Eduardo Trivella
editor-contribuinte da **NW**


Ronny Marinoto
editor-assistente da **NW**


André Miyazawa
editor executivo


Alexandre Matias
editor executivo


Arianne Brogini
editora da **Herói**


Cassius Medauar
editor de mangás


Eurico Sakamoto
editor de arte **NW**


Lilian Maruyama
editora da **Pokémon Club**



A espera terminou: o melhor console de video game do mundo foi lançado no Japão

Por Eduardo Trivella

nasce um CUBO

24... 25... 26... 14... 9... 5... 4... 3... 2... 1...

Essa "contagem regressiva" pode estar parecendo meio estranha para você, mas é fácil explicar. Já faz um tempo que não se fala em outra coisa (principalmente aqui na redação da Nintendo World**) senão no lançamento do GameCube. E como nós estamos comendo, bebendo, dormindo, babando e respirando cubo nas últimas semanas, tudo que é número que tem a ver com o console entrou nessa contagem.**

24, 25 e 26 são os dias de agosto em que a Space World (a feira de games da Nintendo) rolou. Muita coisa legal foi mostrada e você verá algumas delas nas próximas páginas. 14 e 9 dizem respeito ao dia do lançamento do sistema no Japão: 14 de setembro. 5, 4, 3, 2, 1 é apenas nossa ansiedade representada em números. Ainda bem que a essas alturas ele já foi lançado (só no Japão, então nem adianta correr para a loja) e logo mais estaremos com o nosso na mão!

Quebrando barreiras!

Como é de praxe, nos Estados Unidos e no Brasil o novo sistema de video game será lançado depois de alguns meses, mais precisamente em 18 de novembro. É isso mesmo que você leu: 18 de novembro, um pequeno atraso em relação à data anteriormente anunciada (05/11), mas nem vale a pena mandar pilhas e pilhas de cartas e e-mails pra gente reclamando disso, pois o adiamento não é nem de quinze dias, e com certeza obedece a uma estratégia da Nintendo visando não faltar consoles no mercado. Setecentas mil unidades serão mandadas do Japão para os EUA e uma parte disso vai acabar vindo parar em terras tupiniquins. E como o sistema vai ser lançado quase no final do ano, você terá tempo mais do que suficiente para ir economizando a mesada, ou então para pentelhar bastante seu pai e sua mãe para ganhar um de presente.

Prepare-se, pois o fruto da imaginação e do trabalho dos maiores cobras em design e desenvolvimento da Nintendo (inclusive nosso amigo Shigeru Miyamoto), vai mudar para sempre a cara do entretenimento interativo. Todos os componentes do Nintendo GameCube, do processador gráfico ao novo e revolucionário Controller, foram projetados para criar os mais imersivos games de todos os tempos. É o próprio Miyamoto quem diz que "nós visualizamos um sistema que nos permitirá criar games que irão superar as definições comuns de jogabilidade – uma máquina que nos permitirá continuar a quebrar barreiras durante muitos e muitos anos." Tá bom pra você?



No Japão, o GameCube será lançado em três cores: Indigo (azul) Jet Black (preto) e Spice (laranja)

Fortes parcerias

A tecnologia que faz do GameCube o mais avançado sistema dedicado de video game do mundo é a junção de componentes de diversas empresas.

O revolucionário chip Flipper da ATI/Art-X é um processador gráfico integrado com funções 2D e 3D, além de uma tecnologia de compressão de texturas chamada S3TC, criada pela empresa S3. Essa função pode comprimir texturas numa proporção de 6:1, o que significa que se um programador quiser colocar 50 MB de textures em um game, vai precisar apenas de uns míseros 8 MB de espaço na memória. Como a tecnologia é parte integrante do chip gráfico, isso não afeterá em nada a performance do sistema.

A CPU Gekko de 485-MHz da IBM é o processador central que utiliza a ultra-rápida tecnologia do cobre (em vez de alumínio) para o tráfego de dados, e é uma extensão da arquitetura do PowerPC 750.

Fazendo a CPU trabalhar em harmonia (e com uma velocidade do cão) com o chip gráfico, temos a memória 1T-SRAM de 24 MB fabricada pela MoSys. Esse "S" significa que a RAM (Memória de Acesso Aleatório) é estática, e não dinâmica (DRAM) e o "1T" diz respeito ao único transistor da memória, já que as SRAMs tradicionalmente trazem seis transistores. Por ser estática, a SRAM dá ao chip Gekko acesso imediato a todos os dados que ele precisa, o que se traduz na rapidez absurda que o GameCube possui.

A Factor 5, velha conhecida nossa e responsável pela parte sonora dos games **Star Wars** para N64, fornece o MusyX, o principal software sonoro contido no DSP (processador de som) do console. Com ele, os programadores podem compor músicas e efeitos sonoros que interagem com os jogadores, com uma qualidade que rivaliza com músicas produzidas em estúdio. Julian Eggebrecht, presidente da Factor 5, declarou que "a Nintendo é a primeira fabricante de consoles a reconhecer a evolução do som como parte integrante de seu produto". Tanto isso é verdade que os primeiros desenvolvimentos já indicaram que a Nintendo foi até conservadora quando divulgou algumas especificações técnicas do DSP. Foi dito que o NGC poderia processar até 64 vozes simultâneas, mas segundo a própria Factor 5, o hardware pode processar 64 vozes "3D" brincando, isso em ambientes reais de jogo e com a performance do aparelho no pico. Em situações menos exigentes, a empresa já alcançou quase 100 vozes simultâneas.



Embalagem final do GameCube no Japão, divulgada na Space World 2001

Disquinhos e jogaços

O disc-drive de DVD e os próprios discos óticos de 8cm são desenvolvidos e fabricados pela Matsushita (Panasonic fora do Japão). Os discos são capazes de armazenar 1.5GB de informação. Comparando-se essa capacidade de armazenamento à da mídia do Nintendo 64 em um de seus primeiros jogos (**Super Mario 64** que possui 8MB), conclue-se que um disquinho do NGC pode conter quase 200 **Marios 64** lá dentro! Eles também são fortemente protegidos contra a pirataria, pois suas curvas internas possuem uma codificação própria da Matsushita que dificulta o trabalho dos manés de olhos de vidro, perna de pau e papagaio no ombro. O disc-drive e o processador trabalham em conjunto com uma incrível velocidade, deixando os load times (tempo que se espera para os dados serem carregados) quase que imperceptíveis. A navegação pelos ambientes de jogo é fluida e raramente interrompida enquanto o drive lê os dados do disco.



A embalagem dos games no Japão será diferente da que será lançada no ocidente



O adaptador para conexão banda-larga do GameCube é encaixado na parte de baixo do console

A buraqueira toda

Fazendo uma comparação tosca, o GameCube mais parece as auto-estradas brasileiras, de tanto buraco que tem no bichinho. Atrás são três: a entrada para o adaptador de força de 12 volts que fornece energia para o sistema, o conector de áudio/vídeo que leva os sons e as imagens para a televisão (o cabo que serve no Super NES e no N64 também pode ser usado no NGC), e um conector de vídeo digital, que liga o Cube a televisores equipados para receber esse tipo de sinal. Na frente, são seis buracos: quatro entradas para os Controllers e duas entradas para os cartões de memória. Embaixo do console encontra-se um espaço reservado para o modem e para o adaptador de banda larga, mas falaremos no próximo tópico sobre todos esses acessórios.

Traquitanas, cacarecos e bugigangas

Desde que a Nintendo parou de produzir baralhos e começou a fabricar consoles de video game, seus produtos tinham a adaptabilidade como ponto forte. Alguns acessórios já foram desenvolvidos para o NGC, outros ainda estão no papel e a gente não pode falar deles pra você. O Controller sem fio Wavebird funciona a uma distância de até 10 metros do console. Dois tipos de cartão de memória podem ser usados: o normal, que armazena 4MB de memória flash e o SD, que entra no console junto com um adaptador e possui muitas versões com capacidade de armazenamento variável. E apesar da Nintendo não ter definido totalmente sua estratégia em relação à Internet, um modem de 56K e um adaptador para banda larga também estão sendo produzidos e serão lançados no início do ano 2002. Até agora, o único jogo previsto que usará essa conexão é **Phantasy Star Online V.2** (leia mais na próxima página).



O Controller Wavebird



SpaceWo

E a **Nintendo** nos surpreendeu mais uma vez

Os americanos têm a E3. Os japoneses, a Space World. A diferença é que a feira japonesa é exclusivamente voltada para os games Nintendo. Como acontece em todo ano, a Big N anunciou uma surpresa atrás da outra sobre seus novos consoles, deixando o mundo dos games com o queixo lá no chão. Quer um exemplo? **Mario Sunshine** para GameCube, a nova cara de **Zelda**, a conexão entre o Game Boy Advance e o Cube, entre outras novidades. Como sempre, Shigeru Miyamoto foi o principal porta-voz das boas notícias. Nas próximas páginas, tudo o que rolou de novidade para o GameCube. Você não vai acreditar em seus olhos!

The Legend Of Zelda

Ainda sem título definido ou enredo revelado, esse foi o game que mais causou impacto na Space World. Depois de ver os demos da feira do ano passado e da E3 desse ano, onde um Link adulto media forças com um Ganondorf demoníaco em um cenário ricamente texturizado, todos estavam esperando um game nesse estilo. Tá certo que a Nintendo havia avisado que aquelas imagens eram só para demonstrar o que o GameCube pode fazer e tal, mas ninguém em sã consciência previa uma mudança tão radical. Link agora parece mais um personagem saído de um desenho japonês do que aquele velho orelhudo que todo mundo conhece. Haverá bastante ênfase em piadas visuais e o visual é tão "cartunesco" que vai assustar muita gente - a redação aqui ficou dividida. E você aí que está lendo a **NW**? O que você achou? A justificativa para a mudança, nas palavras de Miyamoto, é que se um game faz sucesso, a tendência das empresas é produzir um monte de jogos iguais no conceito e melhores apenas em gráficos ou sons. No final das contas, apenas os mais gamemaníacos conseguem notar as diferenças entre um e outro. O mestre quer passar longe dessa tendência e inovar de verdade. Conseguiu. Decepcionante para alguns ou surpreendente para outros, não importa. O fato é que a Nintendo novamente está levando a franquia **Zelda** numa direção diferente, e mais uma vez, Link se mostra revolucionário. O chato é que vamos ter que esperar mais um ano para dar um veredito final. A previsão de lançamento é dezembro de 2002. E a promessa é de Miyamoto!





Entrada para Controllers

Entradas para Memory Card ou SD Memory Card

Entrada do adaptador de voltagem 12 V

Entrada do cabo Áudio-Vídeo analógico

Entrada do cabo Áudio-Vídeo digital

Ele não está só

Conheça mais cubos famosos

cubo [do grego kybos, pelo latim cubu] - 1. *Geometria.* Poliedro regular com seis faces quadradas; hexaedro regular. 2. *Matemática.* A terceira potência de uma variável. 3. Objeto cubiforme. 4. Peça onde se encaixa a extremidade do eixo dos carros. 5. *Construção Naval.* Parte central da hélice, que se fixa ao eixo propulsor e de onde partem as pás. 6. Nome que se deu, no Japão, após a revolução de 1585, ao imperador temporal, dando-se ao espiritual a designação de dairo.



Dado
Objeto cubiforme usado em jogos de azar como Bacará, 21 e Yan. Utilizado também por alguns editores da NW em outros jogos com propósitos impublicáveis.



Cubo de Gelo
Formado por dois átomos de hidrogênio e um de oxigênio em estado sólido, o cubo de gelo é um favorito da redação, pois está sempre presente em nossos copos de uísque, vodka, caipirinha... e no copo de Coca-Cola da ressaca do dia seguinte.



Kublai Khan
Líder mongol que foi o primeiro estrangeiro a se tornar imperador da China. Neto do famoso Genghis Khan, quebrou paradigmas ao governar utilizando muito mais diplomacia do que força bruta. Reinou de 1279 a 1294.



Ice Cube
Nascido O'Shea Jackson, o cantor já esteve à frente do grupo de rap NWA e hoje segue carreira solo. Já escreveu roteiros para filmes, além de ser diretor e também ator. Atuou mais recentemente em **Três Reis**, ao lado de George Cublooney.

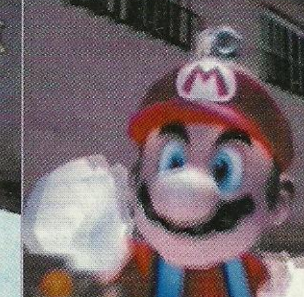
Cubo Mágico
Um dos puzzles mais jogados de todos os tempos. Consiste em um cubo formado por seis lados de diferentes cores. As cores são embaralhadas e o objetivo é deixar cada lado de uma cor.



Cubismo
Movimento artístico surgido por volta de 1910 que se caracterizava pela decomposição e geometrização das formas, num processo que tendia a representar os objetos como se fossem contemplados por todos os lados. Pablo Picasso foi seu principal representante.

rld 2001







Mario Sunshine

E não é que o bigodudo estava incubado? Os boatos que circulavam pelo mundo dos games se provaram realidade e o encanador mais famoso do universo vai mesmo estrelar um game de Cube: Luigi fará as honras do lançamento do console em **Luigi's Mansion**, mas Mario terá um game só seu no meio de 2002. Mas apesar de Miyamoto ter demonstrado **Mario Sunshine** em vídeo, ele nunca esteve tão cheio de segredinhos como agora. O demo exibido mostrava o bigode correndo pra cá e pra lá em lindos ambientes característicos do GameCube, usando inclusive o "Wall Kick" de **Super Mario 64**, mas nada além disso. Em suas costas, ele carregava uma estranha máquina que até parece um pouco com o aspirador de pó de Luigi (será que os dois games têm algo a ver um com o outro?) que Miyamoto fez questão de não revelar o que é. Resumo: o vídeo mostrado mais escondeu do que mostrou.

Shigeru comentou também sobre dois outros projetos que estão rolando internamente na Nintendo e que há algum tempo vêm aguçando nossa curiosidade: **Marionette** e **100 Marios**. O primeiro nada tem a ver com o herói de macacão: é um game onde o jogador controla marionetes, aqueles bonecos pendurados em cordas, manja? Mario, marionetes. Inteligente né?

O segundo é mais um experimento do que um game propriamente dito. Você se lembra do primeiro demo do Mario mostrado na Space World do ano passado, onde uma porrada de bigodudos corriam pela tela? Pois é, uma parte dessa tecnologia foi incorporada em **Pikmin**. Miyamoto revelou que esse experimento pode ou não se transformar em um game no futuro.





Sonic Adventure 2

Primeiro um orelhudo, depois um bigodudo, e agora um espinhudo. Será que as surpresas não vão parar nunca? Mais um que todo mundo sabia que ia pintar mais cedo ou mais tarde, deu as caras na SW2001. O herói mais famoso dos consoles Sega finalmente foi confirmado para uma aparição no GameCube. Nada mais adequado, levando-se em conta que Sonic é um personagem que tem a cara do público mais fiel da Nintendo. O jogo para GameCube é uma adaptação da versão para Dreamcast, mas ainda não se sabe quais serão as melhorias implementadas ao título. Deve sair no primeiro semestre do ano que vem.

Bomberman Generation

A passagem de Bomberman para um mundo cartunesco não chocou tanto quanto a de Link, mas nem por isso o título deixa de impressionar. O Homem-Bomba faz o chão tremer em ambientes mais coloridos que as capas dos discos dos Beatles. E graças às capacidades Multiplayer do GameCube, podemos esperar muitas explosões em grupo. Promete deixar as versões anteriores no chinelo!



Phantasy Star Online Ver. 02

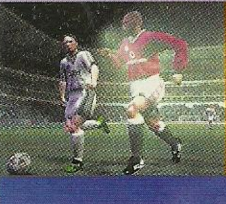
Mais uma série da Sega que promete ser grande sucesso entre os jogadores de Nintendo. E apesar da Nintendo ter ficado quietinha novamente em relação a sua estratégia online, **PSO** poderá ser jogado em rede e offline também, inclusive com um modo para quatro jogadores simultâneos. RPG interativo pra fã nenhum botar defeito!

Soul Calibur 2

A maior parte das pessoas que adquiriram um Dreamcast, compraram também este jogo. Considerado um dos melhores games de luta já lançados para um console doméstico, **Soul Calibur** estará disponível muito em breve para os Nintendomaníacos. O game foi apresentado apenas em um curto vídeo de seis segundos e as imagens provavelmente eram da versão Arcade, o que significa que a Namco irá deixá-lo melhor ainda.

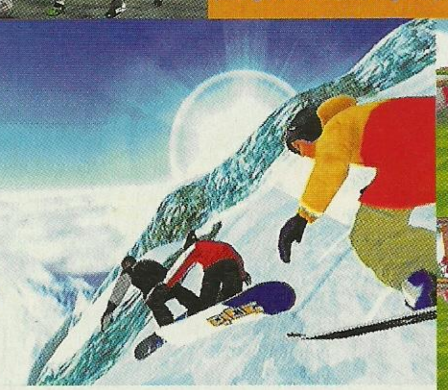
Virtua Striker 3

Esse sim é o esporte favorito do povo tupiniquim: o bom e velho futiba. Sucesso absoluto nos arcades, a série **VS** da Sega fará sua estréia em consoles Nintendo apenas ano que vem. Dá tempo de você fazer o aquecimento com **FIFA** e depois correr o campo inteiro atrás de Sonic e sua turma (sim, eles fazem parte de um time secreto!).



Fifa Soccer 2002: Road to World Cup

Em 2000, o Game Boy foi o único console Nintendo a ganhar um game **FIFA**. Durante a maior parte de 2001, ficamos órfãos da franquia, mas no final do ano esse erro será reparado com o melhor game da série até agora. Essa adaptação da versão de PS2 será lançada no Japão como **FIFA 2002: Road to FIFA World Cup** (a caminho da Copa do Mundo) e até o Felipão deveria dar uma olhadinha para garantir a nossa vaga no próximo mundial.



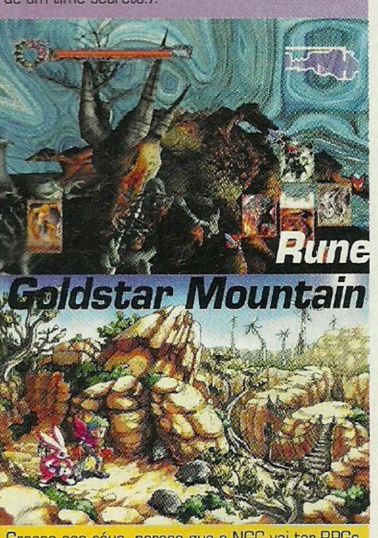
1080° Snowboarding 2

Desenvolvida pela mesma equipe de **Excitebike 64** (Left Field), a seqüência de **1080°** promete pegas mais insanos ainda em montanhas cobertas de neve. A qualidade nós já sabemos que é garantia nos títulos da LF, mas o novo **1080°** vai enfrentar um páreo duro com **SSX Tricky** da EA.



Super Monkey Ball

Mais um título produzido pela Sega, só que dessa vez não tem nenhum porco-espinho aqui. Você já viu em edições anteriores que **SMB** é um puzzle com macacos, bolas e bananas. O que talvez você não saiba é que ele vai sair antes até do que o GameCube nos EUA.



Rune

Goldstar Mountain

Graças aos céus, parece que o NGC vai ter RPGs de montão! A empresa From Software é quem vai atender às preces dos fãs do gênero. Muito pouco foi mostrado dos dois jogos, mas já se sabe que o primeiro é uma espécie de card game passado num mundo com criaturas de sonhos e lendas. O segundo envolve o princípio básico de **Pokémon**, onde o jogador terá que treinar os monstros que o acompanham nas batalhas.



Todo mundo ligado

Entenda a conectividade Game Boy Advance/GameCube

Uma das coisas que mais aguçavam a curiosidade da galera presente na E3 era a tão falada conexão entre os dois novos sistemas Nintendo, o GBA e o NGC. O dispositivo para a conexão com seu novo design foi apresentado juntamente com os primeiros games a tirarem proveito desse conceito de interatividade: **Kuru Kuru Kirby** e **Animal Forest Plus**. E isso será utilizado de mais maneiras do que você imagina.

KKK nada mais é do que uma nova versão de **Kirby's Tilt & Tumble** (para Game Boy Color). Miyamoto mostrou o game balançando um GBA e olhando para a tela da TV onde um GameCube estava ligado. Durante certas partes do jogo, Kirby revezava-se entre as telas do GBA e do Nintendo GameCube, deixando claro que os dois sistemas são necessários para se jogar.

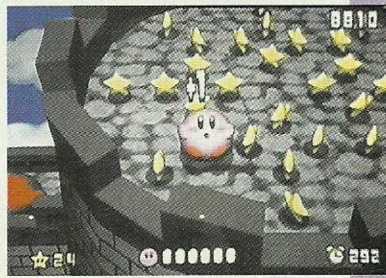
Já **Animal Forest** é um Upgrade de um game lançado recentemente para N64 apenas no Japão – o próprio **Animal Forest** – e serviu para demonstrar como os dados serão transferidos de um sistema para outro. Quando os dois consoles estão conectados, os jogadores podem acessar uma ilha no GBA e customizar papéis de parede e vestimentas com o auxílio de uma interface a la **Mario Paint**. O mais incrível é que não é preciso um cartucho inserido no portátil para isso. O NGC envia um programinha para o GBA, que fica armazenado na memória do sistema. Daí, é só botar a imaginação pra funcionar e depois mandar tudo de volta para o Cube e usar a criação onde você bem entender.

É claro que as aplicações para esse tipo de conectividade não param por aí, mas como todo mundo sabe que a Nintendo adora fazer mistério, Miyamoto não contou mais nada. Assim que o cara der com a língua nos dentes, a gente coloca nas páginas da **NW**.



Este é o novo cabo de conexão GBA/NGC

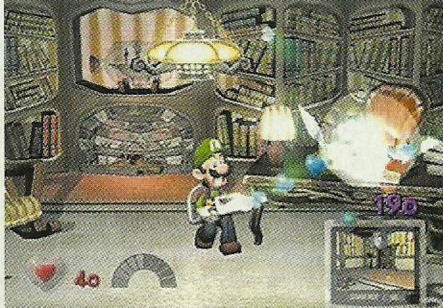




Acima, as primeiras imagens de **Kuru Kuru Kirby**, para GameCube

Show de imagens

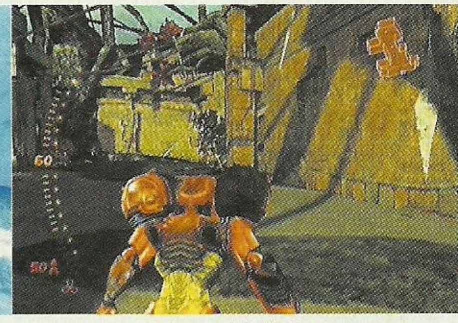
Veja as novas telinhas divulgadas para os outros jogos de GameCube:



Luigi's Mansion



Wave Race: Blue Storm



Metroid Prime



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Mickey for GameCube

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet



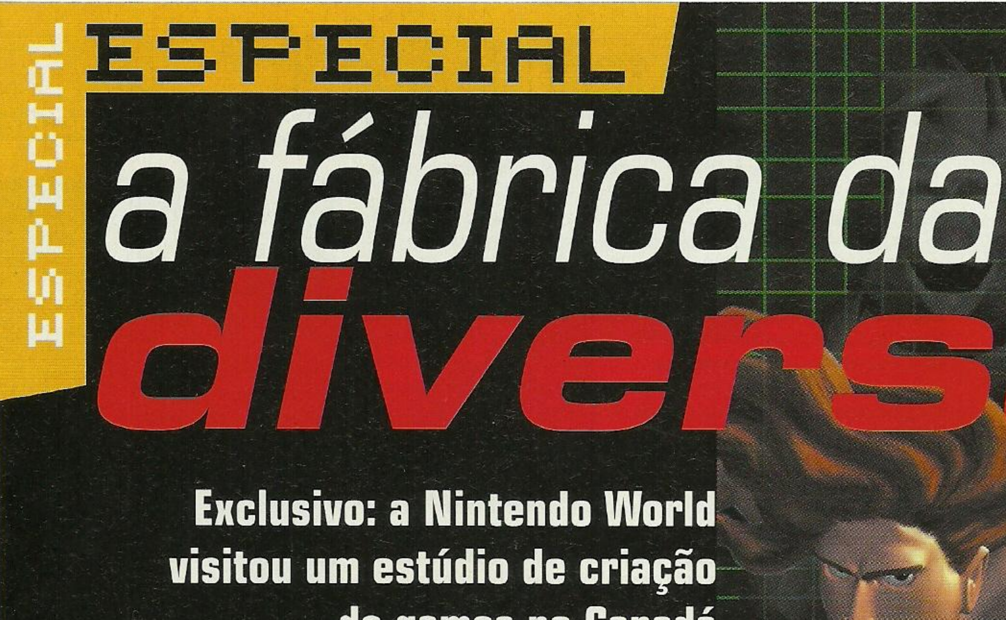
Pikmin

Super Smash Bros. Melee

Está chegando a hora...

O objeto do desejo de nossos leitores (e nosso também) já está nas ruas de todo o Japão, e em pouco tempo ele cruzará os mares e chegará também no Brasil. Uma coisa é certa: nunca antes tanta tecnologia e perfeição foram colocadas dentro de um console de video game. Os jogos mostrados até agora praticamente criam novos mundos para os jogadores através da eterna magia da Nintendo, e os games que ainda estão por vir irão incorporar muitas inovações, como o uso do Game Boy Advance descrito anteriormente. Por tudo isso, é seguro afirmar que não está apenas "nascendo um Cubo". O correto seria dizer "nasce uma estrela"!

Mais detalhes sobre todos estes games você confere a partir da próxima edição.



a fábrica da diversão

Exclusivo: a Nintendo World visitou um estúdio de criação de games no Canadá

Por Pablo Miyazawa

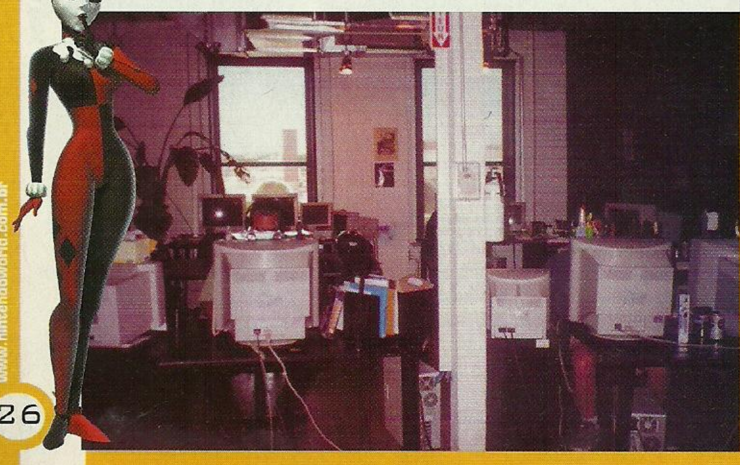
Você está aí, relaxado no seu quarto, lendo sua revista favorita (a **NW**, claro!) e jogando Nintendo até cansar. Nessas horas, você nem deve imaginar a trabalheira que é desenvolver um jogo de video game. Será que nunca bateu uma curiosidade de saber como tudo é criado?

A **Nintendo World** teve a chance de acompanhar de perto o funcionamento de um verdadeiro estúdio de criação de jogos. Jornalistas de diversas partes do mundo foram convidados pela Ubi Soft a conhecer um de seus estúdios em Montreal (uma das maiores cidades do Canadá). E nós estávamos entre eles! Fomos a única publicação de games de toda a América Latina a ser chamada para o evento.

A Ubi Soft (mais conhecida pelos games **Rayman**) foi criada na França, em 1986, e hoje é uma das dez maiores softhouses do mundo. Possui estúdios de criação espalhados em onze países e já fez games como **Tonic Trouble** e **F-1 World Championship** (ambos para Nintendo 64).



O Canadá é longe, mas a viagem valeu a pena. Além de conhecer o estúdio, o objetivo era acompanhar o processo de criação de **Batman Vengeance**, para Game Boy Advance. Mas conferimos mais duas surpresas: **Batman Vengeance** e **Tarzan Untamed** para Nintendo GameCube, que jogamos em uma versão bem inicial (leia sobre esses games na próxima edição). Mais exclusividade que isso, impossível!





Pequeno por fora, gigante por dentro

Eram oito da manhã quando o ônibus com vinte e poucos jornalistas estacionou em frente ao Edifice Peck, número 5505, um prédio antigo localizado no subúrbio de Montreal. Ninguém acreditava que um estúdio de games de última geração funcionava em um lugar abandonado como aquele. Mas as aparências enganam.

Por dentro, o lugar se revelou muito maior do que poderíamos imaginar. O visual é todo hi-tech: piso de madeira, teto cheio de canos e tubulações, corredores enormes e espaços abertos separados por portas de vidro coloridas. A iluminação é feita com luz natural, vinda de grandes janelas, as salas são espaçosas e cheias de mesas com computadores gigantes com brinquedos e adesivos por cima. Pôsteres, displays e bicicletas penduradas decoram as paredes feitas de pedra. Em outras salas, sofás e cadeiras para os momentos de descanso, cestas de frutas e muitos video games à disposição.

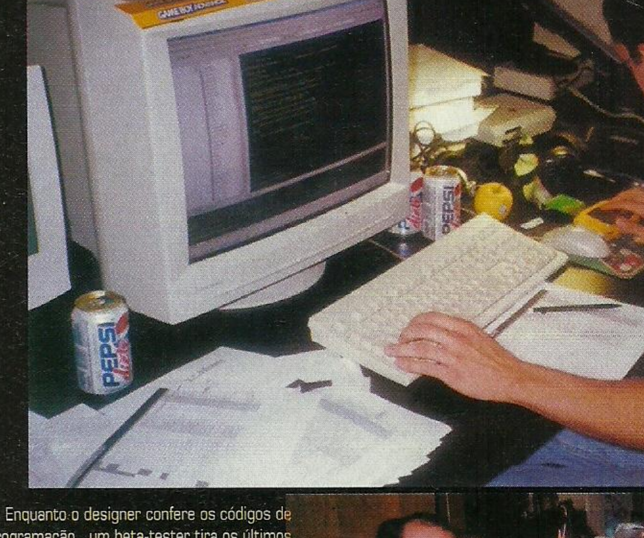
Acima e ao lado, vista geral das diversas salas do estúdio de criação da Ubi Soft, em Montreal

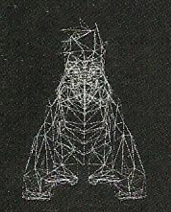


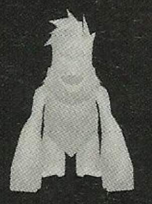
Ilustração: Robson Teixeira / Fotos: Pablo Miyazawa

Tudo começa no papel

Trabalho em equipe e organização: é assim que funciona um estúdio de games. Os funcionários são divididos em equipes, sendo cada uma responsável por um projeto. No auge do processo de criação, uma equipe pode ter mais de sessenta pessoas, número que diminui pela metade quando o jogo está em fase de testes e finalização.
E sem trocadilho, criar um jogo de video game não é brincadeira. É preciso cumprir prazos rígidos e entregar o game em datas bem específicas para que o produto saia na data certa. Por exemplo, **Tarzan Untamed** e **Batman Vengeance** para GameCube estão previstos para dezembro. Para cumprir essas datas, os games precisam estar prontos até o final de setembro, no máximo.
Tudo é realizado no próprio estúdio, desde a criação da idéia até o produto final. Primeiro, são feitas reuniões para discutir e organizar as idéias. Daí, é escrito um roteiro inicial e os primeiros esboços (os "storyboards") são feitos no papel. Só depois disso que os engenheiros, programadores e animadores colocam a mão na massa.

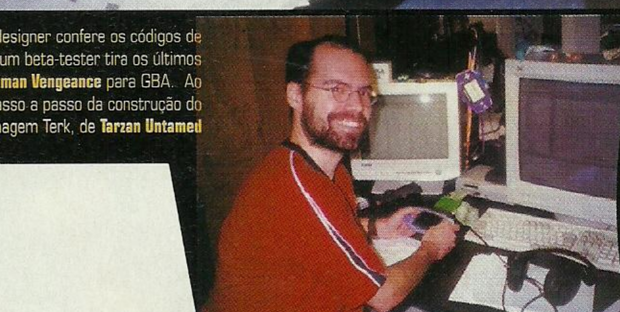








Enquanto o designer confere os códigos de programação, um beta-tester tira os últimos bugs de **Batman Vengeance** para GBA. Ao lado, o passo a passo da construção do personagem Terk, de **Tarzan Untamed**



Entrevista Grégoire Gobbi

Ele é vice-presidente editorial da Ubi Soft e o responsável pelo funcionamento e as decisões do estúdio de Montreal. Em entrevista exclusiva à Nintendo World, o francês Grégoire Gobbi explicou mais sobre o funcionamento de um estúdio de criação e revelou quais os projetos secretos da Ubi Soft para o GameCube em 2002. Confira:



Muitos brasileiros sonham em trabalhar num estúdio de video games. O que é preciso para isso?
Tudo depende do tipo de trabalho que você quer fazer. Primeiro, é preciso escolher qual direção seguir. Existem funções como animador, artista gráfico, engenheiro, designer de jogo, designer de som, entre outras coisas. Em cada uma delas, as habilidades precisam ser diferentes. Basicamente, todos que trabalham aqui são formados em Ciências da Computação. As pessoas aprendem a programar e a codificar nas faculdades, mas não há uma especificação direta para a área de games. O que nos interessa é que o profissional saiba fazer o básico, que é programar. Depois, ensinamos a pessoa a aplicar esses conhecimentos na indústria dos video games.

Vocês têm alguma espécie de treinamento para os novos membros do estúdio?
Todos os funcionários contratados são avaliados e treinados. Depois, são introduzidos a uma equipe e os encaminhamos a algum projeto, para daí ensinarmos como trabalhar com jogos.

Como é trabalhar num estúdio de games? Há a pressão dos prazos, mas ao mesmo tempo há a diversão de se trabalhar com jogos.
Essa é a maneira ideal de se trabalhar com criação de games, porque tudo é uma questão de trabalho em equipe. É preciso que a troca de informações entre os engenheiros, programadores e designers seja facilitada, por isso precisamos destes grandes espaços abertos, para as discussões se tornarem mais simples. Você não tem privacidade enquanto trabalha, o que pode atrapalhar às vezes. Mas é realmente bacana quando você está trabalhando há horas em algum detalhe de um jogo e finalmente consegue resolver o problema. Daí, você chama seus colegas e avisa: "ei, terminei minha nova animação!". Todos vêm ver, e logo passamos para o outro desafio. É estressante, mas vale a pena.

A Ubi Soft tem algum plano de instalar um estúdio de criação no Brasil?
E por que não? Temos escritórios em cada país com capacidade de analisar se há a possibilidade de se instalar estúdios de desenvolvimento em cada um. Se o escritório brasileiro disser que é possível, quem sabe isso não ocorra em alguns anos?

"O GameCube console só para

Descreva o processo de desenvolvimento de um game, do começo ao fim. O que vem antes? O roteiro, o visual, a idéia?
Depende do projeto. Você pode começar escolhendo em qual universo quer colocar o jogador. Depois, são pensados os fatores que podem trazer uma nova experiência de jogo, e qual tipo de personagem pode ser usado para esse fim. Você olha as especificações técnicas do console para qual irá desenvolver o game e pensa: "o que posso criar de novidade com isso?". A idéia do game sai desses três fatores: universo, tecnologia e jogabilidade. Após isso, todo o processo de concepção é colocado no papel. Daí, vai para o computador e começa a virar animações, gráficos, etc.

Como a Ubi Soft escolhe qual estúdio vai desenvolver cada game? Há alguma espécie de competição?
No momento, a equipe de Montreal está trabalhando em nove




Acima, exemplo da transposição dos personagens de Tarzan para a animação digital. Abaixo, a sala de testes, onde são procurados os bugs dos games

Luz, câmera, game!

Cada integrante da equipe tem função bem definida. Há pessoas que só criam o design do herói, algumas desenham cenários e outras só mexem com a programação dos movimentos dos personagens. No caso de **Batman Vengeance** para GBA, acompanhamos o animador trabalhando na movimentação do Homem-Morcego durante um pequeno salto. Tudo tem de ser verificado, desde o movimento do braço quando ele cai no solo até o balanço da capa. Essas animações e simulações são feitas em grandes computadores PC (também chamados "estações de trabalho"), equipados com programas para animação. Algumas máquinas possuem kits de desenvolvimento acoplados, para simular o funcionamento do console (leia abaixo). Para o GameCube isso é obrigatório, já que a versão final do console ainda não foi lançada.

Ao mesmo tempo que os personagens ganham vida nos cenários, uma outra equipe cuida da trilha sonora e dos sons do jogo. Armados com programas de composição musical, eles compõem cada barulhinho da aventura.

Colocar o jogo para funcionar é o estágio seguinte. Os programadores juntam tudo o que foi criado e organizam seguindo o roteiro de cada fase do game. Depois, é só cuidar da jogabilidade e da arte final: os botões respondem bem aos comandos? Há detalhes suficientes no cenário? O item escondido está no lugar correto? O chefão é difícil o suficiente ou é fácil demais? Esse processo é demorado e pode durar mais de um ano. **Batman GBA**, por exemplo, levou pouco mais de seis meses para ser concluído - o que é um tempo relativamente curto, já que um título para GameCube pode demorar até dois anos para ficar pronto.

O trabalho de "debug" (a procura por pequenos erros) é a última fase do desenvolvimento e a que dá mais trabalho. Os pilotos (ou "beta-testers") jogam o game até cansar, só procurando os bugs que possam ter passado durante a produção. Depois, os programadores corrigem os defeitinhos encontrados. Após tudo pronto, o game finalizado é mandado para a Nintendo of America. Aí é cruzar os dedos e aguardar o ok da Big N. Se o game for aprovado, todos ganham um merecido descanso. Pelo menos até o próximo projeto.



O que são os kits de desenvolvimento?

Para criar jogos para determinadas plataformas de video game, as empresas precisam dos chamados "kits de desenvolvimento". No caso do GameCube, isso é o hardware do console voltado para o profissional que faz o game, ou melhor dizendo, são as ferramentas que os programadores instalam em seus computadores. Não é um aparelho de video game fechado, mas sim um kit completamente funcional, com tudo o que o console possui e que simula o funcionamento do GameCube, só que preparado para a programação de jogos. Enquanto o console não é lançado no mercado, essa é a única forma das empresas desenvolverem seus novos jogos.

Nas próximas edições, mostraremos mais sobre os projetos da Ubi Soft para GBA e GameCube: **Batman Vengeance** e **Tarzan Untamed**. Até lá!

games, para diversas plataformas. A disputa entre os estúdios de criação é uma competição bem amigável. Cada um faz propostas de conceito e apresenta idéias com alguma marca ou personagem. No final, a decisão é tomada pelo escritório principal da Ubi Soft.

Sobre o Game Boy Advance: há planos para outro Rayman para o portátil?

Isso está sendo muito discutido, mas nada está definido. O primeiro **Rayman** é um game 2D, e era bem mais fácil de ser desenvolvido para o GBA. Já **Rayman 2: The Great Escape** é todo em 3D, o que torna mais difícil sua adaptação ao portátil. No momento, estamos finalizando a versão GBA de **Batman Vengeance**.

"...não é um ...crianças"

Dos nove games desenvolvidos aqui, quantos são para Nintendo GameCube? Há o game do Tarzan (Tarzan Untamed), mas o que dizer de Batman Vengeance? Está sendo criado aqui também?

Sim, está. Na verdade, a dificuldade em criar jogos para o GameCube é conseguir os kits de desenvolvimento finais*, então tivemos que definir prioridades. Decidimos começar com o projeto do **Tarzan**, para logo depois iniciarmos o do **Batman**. O game está próximo de ser finalizado, mas o que temos em versão jogável está muito no início para ser exibido a você. Assim que conseguirmos mais kits de desenvolvimento, poderemos agilizar as coisas.

É difícil conseguir esses kits com a Nintendo?

Sim, porque eles não possuem muitos e diversas outras empresas os querem também. Mostramos à Nintendo do que somos capazes, tipo, "olhem o nosso game! Vocês deviam nos ceder alguns kits, e mostraremos o que fazer com eles". Mas a Nintendo naturalmente fornece os kits primeiro para suas empresas First e Second-Party (nota do editor: Rare, Retro, Silicon Knights, Left Field, entre outras). Há uma grande competição entre as Third-Parties para conseguir esse material. **Rayman Tribe** para GameCube ainda está no início do desenvolvimento por causa disso.

Você acha que o alvo principal do GameCube é o público infantil?

O Cube não é só para crianças, mas também para jovens e adolescentes. Temos certeza que a Rare muito provavelmente fará games direcionados para o público mais velho, assim como nós da Ubi Soft.

E o que podemos esperar da Ubi Soft em relação à Nintendo no futuro?

Os games da série **Rainbow Six** estão confirmados, mas ainda não decidimos quais serão lançados e para quais plataformas. **Tarzan** e **Batman** chegam às lojas no Natal (nos EUA). **Rayman Tribe** sai no próximo ano. **Prince of Persia** também está em nossos planos, já que temos a licença, mas como o processo de realização demora mais ou menos dois anos, não espere nada antes do ano 2003. Definitivamente, esse é um título que ficaria ótimo no GameCube.

Quais destes futuros projetos serão desenvolvidos aqui no estúdio de Montreal?

A Ubi Soft tem ao todo dezenove projetos para o GameCube, e posso adiantar que alguns serão criados aqui. Nossas principais marcas no momento são **Rayman**, **Tom Clancy's Rainbow Six**, **Prince of Persia**, sem contar **Batman** e **Tarzan**. Torcemos para que pelo menos dois desses títulos sejam desenvolvidos em Montreal.

E agora?

Ficou com vontade de entrar para o ramo de criação de video games? É verdade que por enquanto não existem estúdios de desenvolvimento no Brasil, mas quem sabe essa situação não mude nos próximos anos? Por isso, o primeiro passo é escolher a melhor área para se estudar na faculdade. O curso de Ciências da Computação é o mais indicado para quem quer se especializar em programação e desenvolvimento digital. Agora, se você ficou mais interessado em trabalhar em uma revista de games, jogar todos os lançamentos antes que todo mundo e fazer viagens bacanas como a que fizemos, o ideal é escolher algum curso ligado à área de Comunicação Social, como jornalismo. A dica está dada. Agora só depende de você.



MULTI DIVER TOTA

Como aproveitar ao máximo o modo Multiplayer do Game Boy Advance

Por Pablo Miyazawa

Fotos: Marcos Finotti

Já faz mais de três meses que o Game Boy Advance chegou às lojas brasileiras. E temos certeza que você, como leitor assíduo da **Nintendo World** e apreciador das boas coisas desta vida, já deve ter jogado e jogado até cansar. Com a gente aqui não foi diferente. Nossos GBAs passam de mão em mão o dia inteiro e não são desligados nem um minuto! A coisa ficou pior quando alguns Cabos Game Link chegaram à redação. Daí, a febre Multiplayer começou de vez: quatro GBAs conectados, todo mundo jogando ao mesmo tempo e níveis de diversão infinitos!

O quê? Você ainda não aproveitou as possibilidades do modo Multiplayer? Então não sabe o que está perdendo! Para se ter uma idéia, mais de uma dezena dos games existentes para o console possuem opção de jogo para dois a quatro jogadores simultâneos. Tudo o que você precisa é encontrar alguns amigos que tenham o Game Boy Advance e alguns Cabos Game Link. Em certos casos, nem é preciso ter um cartucho para cada console: alguns games rodam o Multiplayer com apenas um cartuchinho! Cada jogador tem sua própria visão do jogo, e é possível fazer seleções e escolhas secretas sem que o adversário veja! É Multiplayer arrasador como nunca se viu em um console Nintendo!

Games compatíveis com o Multiplayer (lançados até 31/8)

Bomberman Tournament
Chu Chu Rocket
Dodge Ball Advance
Fire Pro Wrestling
F-Zero: Maximum Velocity
GT Advance Championship
Konami Krazy Racers
Mario Kart Super Circuit
Pinobee: Wings of Adventure
Super Mario Advance
Tweety & the Magic Gems

Games não-compatíveis com o Multiplayer (lançados até 31/8)

Army Man Advance
Castlevania: Circle of the Moon
Earthworm Jim
Hot Potato
Iridion 3D
Jurassic Park 3: DNA Factor
Namco Museum
Pac-Man Collection
Pitfall: The Mayan Adventure
Rayman Advance
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
Tony Hawk's Pro Skater 2



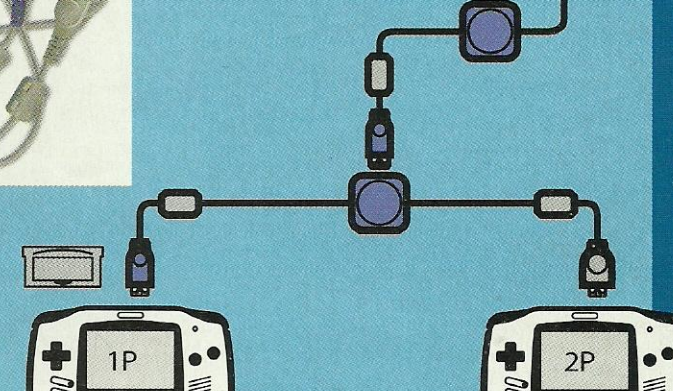
O que é preciso para jogar Multiplayer:

- duas a quatro pessoas, cada uma com seu Game Boy Advance.
- um a três Cabos Game Link para Game Boy Advance (vendidos separadamente)
- um a quatro cartuchos de jogo (depende do número de jogadores e de qual game será jogado)



Como fazer a conexão

Cada Cabo Game Link é formado por um conector de cor roxa em uma ponta, um conector de cor cinza na outra e uma caixa interconectora no meio. Se você for o jogador 1, o conector roxo deve estar plugado à entrada EXT (parte superior) de seu Game Boy Advance. Já no caso dos jogadores 2, 3 e 4, os conectores roxos devem estar plugados à caixa interconectora dos Cabos Game Link. Os conectores cinza precisam estar conectados nas entradas EXT de cada Game Boy Advance (veja figura ao lado).



Modos de jogo

Existem duas maneiras de se curtir o Multiplayer do GBA. Tudo vai depender do game que você escolheu para jogar.

Single-Pak: neste modo, só há a necessidade de um cartucho para o modo Multiplayer. Somente o Game Boy Advance do jogador 1 (aquele com o conector roxo conectado ao console) precisa ter um cartucho encaixado. Daí, a informação do jogo é transferida via cabo para os outros GBAs.

Multi-Pak: neste modo, todos os Game Boy Advances precisam ter um cartucho (do mesmo jogo) encaixado.

Fique esperto!

Para o jogo entre duas pessoas, é necessário somente um Cabo Game Link. Para três pessoas, use dois cabos. Já para o game com quatro jogadores simultâneos, use três Cabos Game Link.

Probleminhas que podem ocorrer:

1. Apesar do Game Boy Advance rodar cartuchos de Game Boy e GB Color, o novo Cabo Game Link só funcionará com cartuchos de Game Boy Advance. Não insista!
2. O Cabo não está fazendo a conexão? Será que o cartucho que você está jogando tem opção para Multiplayer? Verifique a embalagem do jogo ou procure na tabelinha na próxima página se o seu game possui essa opção.
3. Conecte os cabos e os cartuchos com os consoles desligados. Ligue os GBAs somente após estar tudo conectado da maneira correta.
4. Veja se a posição dos cabos está correta. Se o Multiplayer for do modo Single-Pak, certifique-se de que o conector roxo esteja ligado ao console com cartucho. Se for modo Multi-Pak, verifique se cada GBA possui um cartucho (do mesmo jogo) conectado.
5. O número máximo de jogadores é quatro. O Multiplayer não funcionará se você conectar mais GBAs do que isso.

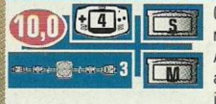
Entendendo as legendas:

- 4 — número máximo de jogadores
- 3 — número máximo de cabos necessários
- S — modo Single Player (só é necessário um cartucho)
- M — modo Multi Player (um cartucho para cada GBA)
- 10,0 — cotação da Nintendo World

1,2,3,4!

Veja como o modo para vários jogadores funciona em cada game
(as notas referem-se à qualidade do modo Multiplayer).

Mario Kart Super Circuit



Com certeza, este é melhor motivo para se jogar Game Boy Advance com os amigos, até agora. Se sozinho **Super Circuit** já é fantástico, você imagina como é com mais três pilotos ao mesmo tempo. A corrida rola até se você só tiver um cartucho. Na opção Single-Pak, ficam disponíveis apenas quatro pistas e cada jogador pilota com um Yoshi colorido (verde, amarelo, azul ou vermelho). Quem completar primeiro as cinco voltas vence. Quem tem mais cartuchos **Mario Kart** pode usufruir de todas as pistas e pilotos existentes no modo Mario GP. Além disso, surge o modo Vs. Battle, que é aquele que você tem que estourar os balões do adversário em arenas. Também dá para trocar seus recordes de tempo (Ghost Datas) no modo Time Trial com um outro cartucho. Sensacional, e extremamente viciante. E acreditem, é melhor que **Mario Kart 64**.



Super Mario Advance



Super Mario Advance tem dois games em um só: o tradicional **Super Mario 2** (aquele do Nintendinho) e o classicão **Mario Bros.** O Multiplayer só rola nesse segundo modo. Ali, há duas opções: Mario Bros. Classic e Mario Bros. Battle. O primeiro modo é Multi-Pak, e é preciso um cartucho para cada GBA. O objetivo é dar conta das criaturas inimigas no esquema cooperação. Ou seja, é você e seus amigos contra os seres malvados.
No modo Battle, é possível jogar em quatro pessoas com apenas um cartuchinho. O objetivo é colocar todo mundo pra disputar moedas enquanto enfrentam insetos, bolas de fogo e até o Bowser. Vale tudo (menos dedo no olho) para sacanear o adversário e pegar os prêmios. Este modo pode ser jogado também com um cartucho por pessoa, mas aí a única diferença é que não há tempo de carregamento (loading) e os personagens são coloridos.

F-Zero: Maximum Velocity

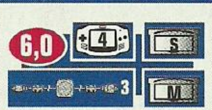


F-Zero roda para quatro pessoas com o uso de um cartucho, mas é tudo limitado. Apenas uma pista, um tipo de carro, e nada mais. Até a qualidade gráfica é pior. Para obter toda a diversão do Multiplayer, só mesmo com um cartucho para cada GBA. Aí sim, você vai entender o real significado das expressões "velocidade absurda" e "diversão desenfreada". **F-Zero X** para N64 tinha modo para quatro jogadores, mas a tela era dividida e não dava boa visibilidade. No portátil, o esquema é mil vezes melhor. Você pode acessar qualquer máquina existente, além das pistas das quatro categorias (só se um dos jogadores já tiver passado por elas). Dá até para trocar recordes com os amigos. Este também é um dos únicos games que rodam o modo Multi-Pak entre cartuchos japoneses e americanos.





Fire Pro Wrestling



6,0

Luta Livre não é todo mundo que curte, mas a oportunidade de dar umas bordoadas nos amigos em qualquer lugar já vale a curiosidade. A melhor coisa é poder criar seu próprio personagem e colocá-lo pra brigar contra o personagem criado pelo seu amigo. Fora isso, o melhor é esperar o lançamento de **Super Street Fighter II: Turbo Revival**.

Chu Chu Rocket



7,0

Este puzzle alucinante não foi lançado no Brasil, mas você pode procurar sem medo nas locadoras. Jogando sozinho, ele já é desafiador e complicado. Em quatro pessoas, é totalmente alucinante, já que a ação é simultânea. E o que é melhor: todas as opções do modo Multiplayer estão disponíveis com apenas um cartuchinho.

Bomberman Tournament



9,0

Bomberman sem modo Multiplayer não pode ser considerado um game **Bomberman**. É claro que **Bomberman Tournament** traz um modo para quatro jogadores. E adivinhe só? Só um cartucho é necessário para o jogo em grupo. Nós só temos a agradecer à equipe de programadores do game, que conseguiu comprimir todos os dados necessários em apenas um cartuchinho daquele tamanho. A diversão e a economia são garantidas!

Kuru Kuru Kururin



8,0

Este Puzzle amalucado foi uma das grandes surpresas do lançamento do GBA no Japão. Infelizmente, ele foi exclusividade dos jogadores orientais e ainda não pousou no Brasil nem nos EUA. Se você tiver a chance de conseguir um cartucho (só um serve), aproveite para juntar mais três amigos, porque é divertido demais! Não deixe de conferir se for lançado por aqui.

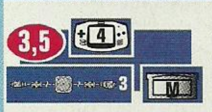
GT Advance Championship Racing



8,5

Dois GBAs, dois cartuchos de **GT Advance** e um Cabo Game Link. E claro, um amigo. É tudo o que você precisa para ter a melhor experiência de games de corrida de carrões no novo portátil. Está certo que é um combate único, só você e seu amigo na pista (os carros do computador ficaram de fora), mas pelo menos a tela não é dividida e você tem apenas a visão do seu carro. É como dirigir um carro de verdade!

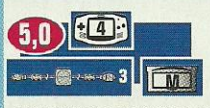
Tweety & the Magic Gems



3,5

Lembra quando falamos que um game como Mario Party não poderia de maneira alguma ser jogado sozinho? A mesma coisa se aplica a **Tweety & The Magic Gems**, joguinho no estilo tabuleiro com Piu-Piu, Frajola e a turma. Só que o game não melhora muito mesmo se jogado em quatro pessoas. Ou seja, o game é ruim e não tem jeito.

Top Gear GT



5,0

Mesmo esquema de **GT Advance**: cada console precisa de um cartucho e você enxerga apenas a visão do seu carro na tela. **Top Gear GT** já não é um game de corrida tão bom, mas melhora um pouco se jogado com diversos jogadores.

Super Dodge Ball



7,0

Games de esporte ainda são raros para o GBA. **Dodge Ball**, por enquanto, preenche essa lacuna, e principalmente quando o modo Multiplayer é acionado. É possível jogar contra seu amigo, ou num modo cooperativo contra o computador. Pena que é preciso usar um cartucho para cada console conectado.

Pinobee: Wings of Adventure



4,0



Aqui o que rola não é propiamente um jogo em Multiplayer, mas é um sistema de troca de itens e poderes especiais entre dois cartuchos, mais ou menos parecido com **Pokémon**. Só mesmo para os aficionados por **Pinobee**.

Konami Krazy Racers

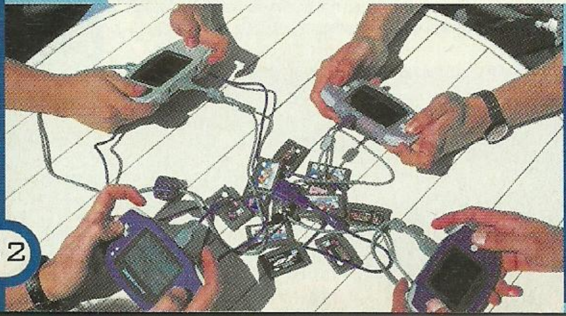




7,0



A melhor alternativa para quem não tem **Mario Kart Super Circuit**. Até quatro pessoas ao mesmo tempo podem batalhar em pistas malucas cheias de itens e obstáculos. É preciso ter um cartuchinho por jogador, o que pode não ser muito fácil de se conseguir. Mas se rolar, aproveite. O modo para quatro jogadores existe e funciona, só que estranhamente não está descrito na embalagem do game.



E tem mais, muito mais...

Pensa que é só isso? Enganou-se, meu caro! A maioria dos próximos lançamentos para GBA tem suporte para dois a quatro jogadores. Sinta só: Final Fight One, Advance Wars, Super Street Fighter II Turbo Revival, Super Mario Advance 2, Diddy Kong Pilot... **a diversão portátil não acaba nunca!**



edição poderosa!

a herói de setembro está imperdível

grátis

Gibi preview com Dylan Dog, Evangelion, Vagabond e Fushigi Yûgi + Super Pôster DBZ

entrevista

Akira Toriyama o criador da série Dragon Ball



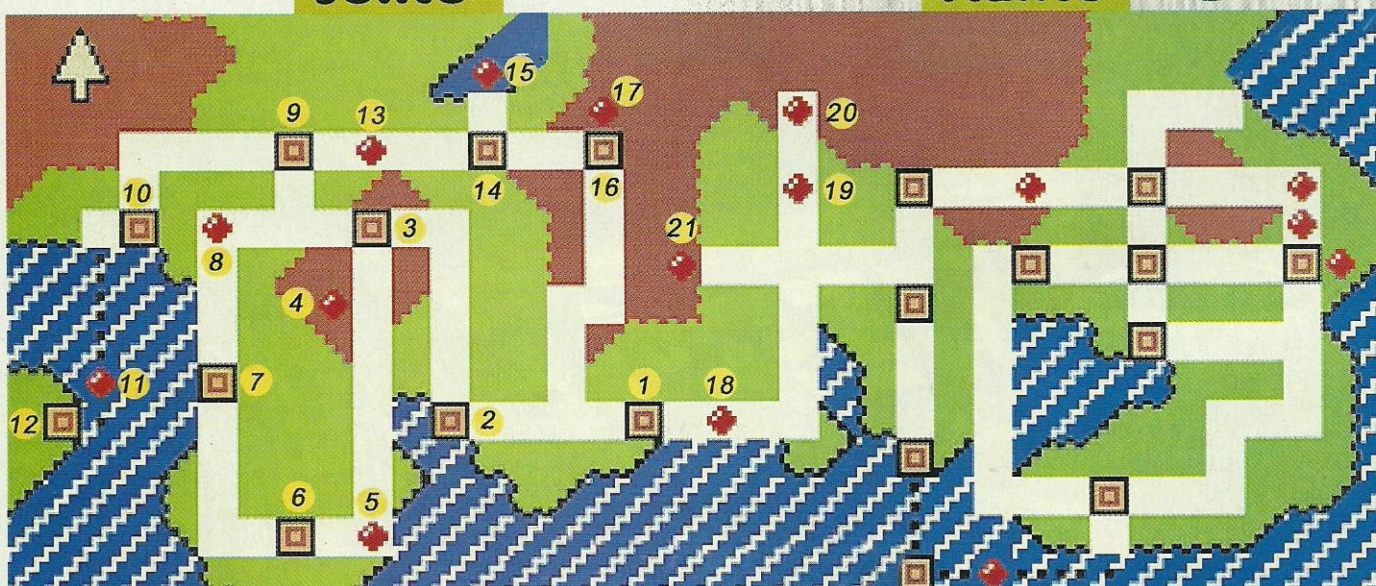
ESTRATÉGIA

Passo a passo, todas as missões da primeira metade do game

Por **Ronny Marinoto**



A chegada da nova versão **Crystal** trouxe uma infinidade de novidades ao mundo dos games **Pokémon** para Game Boy Color. Além de poder escolher uma personagem feminina no início, novos itens e lugares surgiram, aumentando em muito o fator Replay. Também há uma participação maior do Pokémon lendário Suicune, o que aproxima mais a história do enredo dos três últimos filmes dos monstrinhos. É hora de aproveitar que o apagão não pegou o seu portátil e cair de cabeça no mundo Pokémon! Confira o passo-a-passo a seguir, com tudo o que você precisa fazer em cada uma das cidades do game.



Legenda

1 New Bark	8 National Park	15 Lake of Rage
2 Cherrygrove	9 Eucruteak	16 Blackthorn
3 Violet	10 Olivine	17 Dragon's Den
4 Ruins of Alph	11 Whirl Island	18 Tohjo Falls
5 Union Cave	12 Cianwood	19 Victory Road
6 Azalea	13 Mt. Mortar	20 Indigo Plateau
7 Goldenrod	14 Mahogany	21 Silver Cave

New Bark

- Escolha um dos personagens (masculino ou feminino). A garota é exclusiva desta versão.
- Acerte o relógio que controlará o dia e a noite na aventura.
- Após receber a Pokégear, indique o dia da semana.
- Escolha um entre os três Pokémon disponíveis no laboratório do professor Elm: Chikorita (tipo planta), Cyndaquil (tipo fogo) Totodile (tipo água).

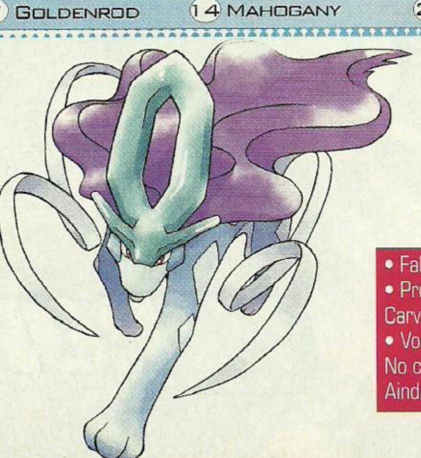
NAME
▶NEW NAME
KRIS
AMANDA
JUANA
JODI





Cherrygrove

- Fale com o velho na entrada da cidade e pegue o mapa da região.
- Procure uma casa na rota 30 (ao norte da cidade) e fale com o professor Carvalho, para receber a nova versão da Pokédex.
- Você receberá um telefonema do prof. Elm, que vai pedir seu retorno ao laboratório. No caminho, você lutará pela primeira vez com seu novo rival. Ainda não é necessário vencê-lo.



Pokémon Crystal™

Violet City

• Encontre um menino que mora em uma pequena casa e troque um Bellsprout por um Onix.
• No topo da Bellsprout Tower, pegue a HM05 (técnica Flash, que permite iluminar cavernas escuras).
• No ginásio da cidade, derrote o treinador Falkner (Pidgey Level 7 e Pidgeotto Level 9). Você receberá a insígnia Zephyr Badge e a TM31, com a técnica Mud-Slap.
• Ao sair do ginásio, você receberá um telefonema do prof. Elm com a ordem para seguir até o Pokémon Center (marcado com um "Poké"). Fale com o assistente do laboratório para receber seu ovo de Togepi. Ele chocará após você dar mil passos carregando-o em seu grupo.





Goldenrod

• Pegue uma bicicleta no Bike Shop.
• Na Radio Tower, fale com a mulher de cabelo verde atrás do balcão. Ela vai lhe propôr um desafio: responder a cinco perguntas. Responda (nesta ordem): Yes, Yes, No, Yes, No. Você receberá o Radio Card. Com ele, é possível ouvir diferentes estações de música durante a jornada.
• Lute contra a líder Whitney no ginásio da cidade (Clefairy Level 18 e Miltank Level 20). Depois de vencê-la, volte a falar com ela para ganhar a Plain Badge e a TM45 (Atract).
• No segundo andar da Radio Tower, pegue o Blue Card com a garota de cabelo rosa.
• Depois de vencer o líder da cidade de Mahogany, derrote todos os treinadores Rockets da Radio Tower. Pegue a Basement Key e use-a na porta azul que está no subsolo da casa próxima ao ginásio. Você enfrentará seu rival novamente. Desta vez, ele trará um Golbat Level 30, Magnemite Level 30, Meganium Level 32, Haunter Level 33 e Sneasel Level 32.
• Acione os botões na ordem 3, 2, 1, acesse a área de segurança e salve o diretor. Você receberá o Card Key e encontrará a TM35 (Sleep Talk). Use o Card Key na porta trancada dentro da Radio Tower.
• Vença outros treinadores Rocket dentro da área de segurança. Ao final das batalhas, você receberá o item Clear Bell do diretor da rádio.
• Há um Sudowoodo bloqueando a passagem na trilha da rota 36. Fale com a garota que está próxima e ela retornará para a cidade. Siga-a até a casa que fica do lado direito do ginásio e fale com os moradores. Saia da casa e volte a entrar para ganhar o Squirtbottle da mulher. Use esse item no Sudowoodo para acordá-lo e tente capturá-lo durante a batalha.
• Pegue a TM08 (Rock Smash) com o garoto do lado direito da trilhá, logo após passar pelo Sudowoodo.

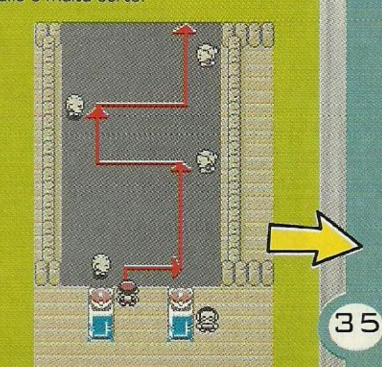
Azalea

• Fale com o homem que mora na casa ao norte da cidade e entre na caverna dominada pelos Rockets. Derrote a gangue de treinadores para libertar a cidade.
• Em Azalea mora Kurt, um profissional que confecciona Pokébolas especiais. Para isso, entregue a ele os itens encontrados nas árvores, como o WHT Apricorn.
• Depois de falar com Kurt, entre no Pokémon Center para recuperar sua equipe. Siga para o ginásio da cidade e desafie o líder Bugsy (Metapod Level 14, Scyther Level 16 e Kakuna Level 16). Pela vitória, você receberá a Hive Badge e a TM49, com a técnica Fury Cutter.
• Ao tentar pegar o caminho para a Ilex Forest (na saída à esquerda da cidade), você será desafiado mais uma vez por seu rival. Desta vez, o inimigo trará um Gastly Level 12, uma Bayleef Level 16 e um Zubat Level 14.
• Entre na floresta, encontre o Farfetch'd e leve-o para o menino. Ele lhe entregará a HM01 com a técnica Cut (permite cortar pequenas árvores).
• Atravesse a floresta e, na casa que faz a ligação com a rota 34, fale com a moça no balcão para receber a TM12 (Sweet Scent).
• Visite o Day-Care Center, que fica no caminho entre a rota 34 e Goldenrod. Você poderá deixar alguns Pokémon aos cuidados do casal e voltar para buscá-los mais tarde, quando estiverem em um nível de experiência mais alto.



Ecruteak

• Entre no Pokémon Center e fale com Bill sobre a Time Capsule. Siga para Goldenrod e fale novamente com Bill na casa à esquerda ao Pokémon Center. Ele lhe dará um Eevee.
• Na casa ao lado do Pokémon Center, responda Yes para a pergunta do morador. Você ganhará o Itemfinder. Com esse aparato, você poderá localizar itens secretos no jogo.
• Na Burned Tower, lute contra seu rival. Sua equipe agora é formada por: Haunter Level 20, Magnemite Level 18, Bayleef Level 22 e Zubat Level 20. Após vencê-lo, você encontrará pela primeira vez os três Pokémon lendários. Se encontrar um deles, tente capturá-lo. É difícil, mas não impossível.
• No ginásio, lute contra o líder Morty (Gastly Level 21, Haunter Level 21, Gengar Level 25 e Haunter Level 21). Vencendo, você ganhará a Fog Badge e a TM30 (Shadow Ball).
• Depois de obter a insígnia, desafie as bailarinas no Ecruteak Dance Theater. Vença, fale com o dono do lugar (o homem que está de preto) e receba a HM03 (técnica Surf, para nadar). No National Park, fale com a mulher sentada no banco da praça para receber o Quick Claw.
• Após conseguir o item Clear Bell, siga para a Tin Tower e enfrente o Wise Trio. Entre na torre e batalhe contra o lendário Suicune. Você poderá capturá-lo, mas precisará de algumas Ultra Balls e muita sorte.



ESTRATÉGIA

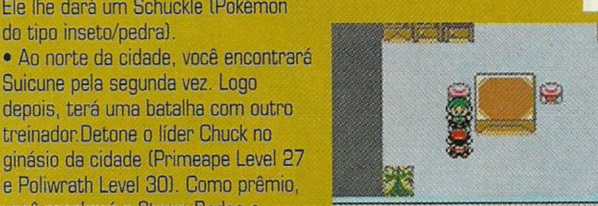
Ollvine

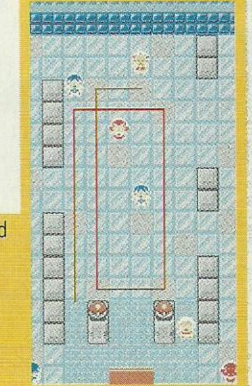


- Fale com o homem que mora próximo ao ginásio para ganhar a vara de pescar Good Rod.
- Troque um Krabby por um Voltorb na casa próxima ao Poké Mart.
- Depois de conseguir o Secret Potion em Cianwood, leve-o para a líder Jasmine, que está refugiada no topo da Lighthouse. Em seguida, siga para o ginásio para desafiá-la (Magnemite Level 30, Magnemite Level 30 e Steelix Level 35). O prêmio pela vitória é a Mineral Badge e a TM23 (Iron Tail).
- Em Olivine Port Fast Ship Pier, é possível pescar novas espécies de Pokémon aquáticos.
- Ganhe a HM04 (técnica Strenght, que permite empurrar objetos pesados) no bar e siga para a cidade de Cianwood, que fica do outro lado do oceano.

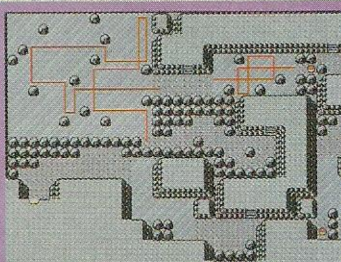
Clanwood

- Visite a casa do menino de cabelo verde. Lembre-se de colocar apenas cinco criaturas na equipe. Ele lhe dará um Schuckle (Pokémon do tipo inseto/pedra).
- Ao norte da cidade, você encontrará Suicune pela segunda vez. Logo depois, terá uma batalha com outro treinador. Detone o líder Chuck no ginásio da cidade (Primeape Level 27 e Poliwrath Level 30). Como prêmio, você receberá a Storm Badge e a TM01 (Dinamic Punch).
- Na casa mais ao sul da cidade, fale com o morador para receber o Secret Potion, que vai ajudar na cura do Pokémon de Jasmine.
- Fale com a mulher em frente ao ginásio para ganhar a TM 02 (técnica Fly, que permite voar para outras cidades).









Mahogany

- Na parte norte da cidade, encontre o Lake of Rage e vença o Red Gyarados (capture-o, se quiser), para receber o item Red Scale.
- Volte para a cidade e fale com Lance, depois procure por ele dentro da maior casa de Mahogany. Siga-o para ajudar nas investigações e lute contra todos os treinadores Rockets que encontrar. Após vencê-los, fale com eles para receber duas senhas secretas. Abra a passagem que leva ao treinador Executive e a um Murkrow. Vença seu adversário e pegue a última senha com o pássaro. Use o código para abrir a outra passagem e derrotar os Voltorbs que cercam a máquina. Você vai ganhar de Lance a novíssima HM06 (técnica Whirlpool, que permite passar por redemoinhos).
- Derrote o líder Pryce no ginásio da cidade (Seel Level 27, Dewgong Level 29 e Piloswine Level 31). Com a vitória, você receberá a Glacier Badge e a TM16 (Ice Wind).



Blackthorn

- Siga para a caverna congelada e deslize pelo gelo. Na primeira área da caverna, pegue o item secreto HM07 (técnica Waterfall, que permite subir cachoeiras).
- Na segunda área da caverna, empurre uma pedra em cada buraco para que elas formem as barreiras necessárias para alcançar a saída no piso de baixo. Atravesse a caverna para chegar à Blackthorn.
- Siga para o ginásio da cidade e empurre as pedras nos buracos. Use o caminho formado por elas para chegar à líder Claire (Dragonair Level 35, dois Dragonair Level 37 e um Kingdra Level 40). Depois de vencê-la, nade até a caverna atrás do ginásio para buscar a insígnia Rising Badge. Você será submetido a um teste para medir seus conhecimentos. Use as seguintes respostas: Friend, Strategy, Tough Person, Love e Both. Em seguida, Clair lhe entregará a TM 24 (Dragonbreath).
- Saindo da caverna, você receberá uma ligação do prof. Elm. Siga para o laboratório para ganhar a única Master Ball do jogo.



Victory Road

- Partindo de New Bark, use a técnica Surf para passar pelo mar à direita da casa do professor e chegar à entrada da caverna. Na saída, você será desafiado por seu rival (Sneasel Level 34, Magneton Level 35, Meganium Level 38, Golbat Level 36, Haunter Level 35 e Kadabra Level 35).

Indigo Plateau

- Aqui, você é obrigado a enfrentar todos os treinadores, um atrás do outro. Veja a equipe de cada um. Se vencê-los, você será o novo campeão da liga, e colocará seu nome e o de suas criaturas no Hall da Fama.

Elite Four

Treinador Will
(Xatu Level 40, Exeggutor Level 40, Jynx Level 41, Slowbro Level 41 e Xatu Level 42)

Treinador Koga
(Ariados Level 40, Muk Level 42, Venomoth Level 41, Crobat Level 43, Forrestress Level 44)

Treinador Bruno
(Hitmontop Level 42, Hitmonchan Level 42, Hitmonlee Level 42, Onix Level 43, Machamp Level 46)

Treinador Karen
(Umbreon Level 42, Gengar Level 45, Murkrow Level 44, Vileplume Level 42, Houndoom Level 47)

Treinador Lance
(Gyarados Level 44, Dragonite Level 47, Dragonite Level 47, Dragonite Level 50, Charizard Level 46, Aerodactyl Level 46)

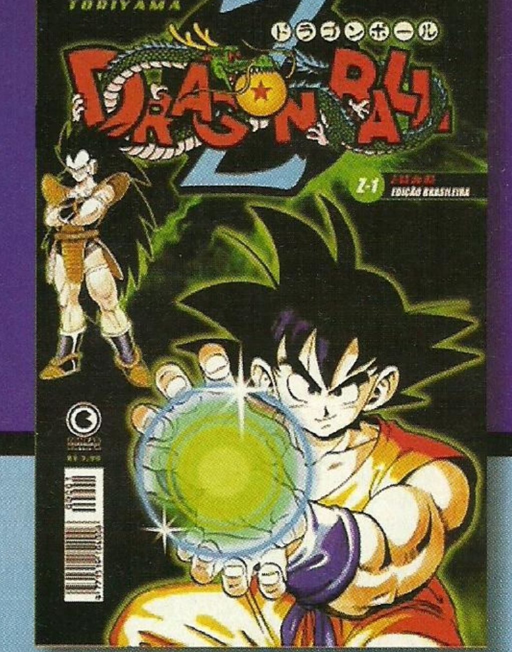


Após os créditos do jogo, você reaparecerá em New Bark e poderá iniciar a segunda parte do desafio. Na próxima **Nintendo World**, você confere o desfecho da aventura. Até o mês que vem!

Mangá Dragon Ball Z

O maior sucesso da TV, agora em formato mangá

Desafios e muitas batalhas



FRACTA



Já nas bancas

Conheça as origens do Dragon Ball Z no Mangá Dragon Ball. Peça para o jornaleiro ou compre direto da editora pelo tel: (11) 3346-6088

ESTRATÉGIA

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

School II, Southern California

A fase da escola não tem muitas rampas para manobras aéreas. A maioria dos objetivos é baseada em manobras com Grinds. Quer dizer, seu trabalho será bem maior do que na fase anterior (Texas).

Objetivos

- Fazer 10.000 pontos
- Fazer 25.000 pontos
- Fazer 75.000 pontos
- Pegar as letras S-K-A-T-E
- Deslizar sobre cinco sinos
- Pegar as cinco chaves
- Fazer um Kickflip no telhado do prédio
- Fazer Grinds sobre três corrimãos
- Encontrar a fita secreta
- Pegar todo o dinheiro e cumprir todos os objetivos

Legenda:
- S Letras S-K-A-T-E
- Sinos
- Chaves
- Corrimãos
- Fita secreta

PARA A

Pegar as letras S-K-A-T-E

S: Próximo ao início da fase, vire para a direita e desça pelo corrimão.
K: Vá até o jardim (perto de onde estava o S), suba na rampa e faça um Ollie para pegá-la.
A: Depois de pegar o K, siga para o outro lado e passe pelo prédio. Vire e pegue a letra sobre o bloco.
T: Siga pela lateral do prédio. Assim que aparecer uma entrada à direita, vá até o fim e pegue o T sobre a rampa.
E: Continue seguindo para a esquerda até chegar a uma área mais escura. Salte da rampa da casa e pegue a última letra.

Fazer um Kickflip no telhado do prédio

Para cumprir este objetivo é preciso gastar um pouco de dinheiro. Observe que para fazer o Kickflip precisamos saltar de uma sala para outra. Mas antes, é preciso chegar em cima dela. Use o dinheiro para aumentar seu Status de Speed e Ollie. Se ainda assim não estiver alcançando, dê um Boneless (para cima + B). Depois de subir na casa, salte dela para outra, fazendo Ollie, e realize um Kickflip (para a esquerda + L).

Deslizar sobre cinco sinos

1. No início da fase, siga para a esquerda e faça o contorno no prédio. Você verá o sino na parede. Faça um Wall Ride nele (pule em direção à parede e aperte o botão A).
2. Desça pela escada e siga para a esquerda em direção à parede. Passe em frente ao ginásio e umas portas azuis. Logo abaixo, você verá o sino.
3. Siga em frente e acerte o sino que está entre as casas.
4. Vá para o canto esquerdo da fase e pule para fazer um Wall Ride no sino.
5. Volte à parte inicial de fase, mais precisamente onde está a letra A. O sino estará na parede dessa construção. Faça um Bonelles ou um No Comply para alcançá-lo. (foto)



Fazer Grinds sobre três corrimãos

1. Desça pelo corrimão, ao lado da escada.
2. Use a rampa no canto da tela pra saltar sobre o corrimão. (foto)
3. O terceiro Roll Call é o mais difícil de conseguir. Para alcançá-lo é necessário saltar para cima do prédio e fazer o Kickflip. Repare que há uma barra sobre o teto.



Pegar as cinco chaves

1. Logo no início, siga em frente e salte ao lado do corrimão para pegar a chave.
2. Continue em frente e use a rampa logo à frente para encontrá-la.
3. Vire à esquerda e suba a rampa em direção à porta azul. A chave estará lá.
4. Desça pela rampa e siga para o canto esquerdo da fase. Suba pela rampa e salte para fazer uma "transição". Você encontrará a chave entre as rampas. (foto)
5. Na mesma área, mas bem no canto (onde está o sino), suba no tablado e faça um Ollie simples.



Encontrar a fita secreta

Vá até o jardim e salte pela rampa fazendo um Boneless (cima + B) para chegar ao teto da casa. Salte novamente na outra rampa para chegar ao telhado do edifício. Desça pela rampa e use a minir-rampa para pegar a fita, ou salte do telhado para alcançá-la. Esse movimento é um pouco mais arriscado: se você errar, poderá parar do outro lado do muro, e terá de realizar tudo novamente.



Tudo para você detonar sobre as quatro rodinhas

Por **Ivan Cordon**

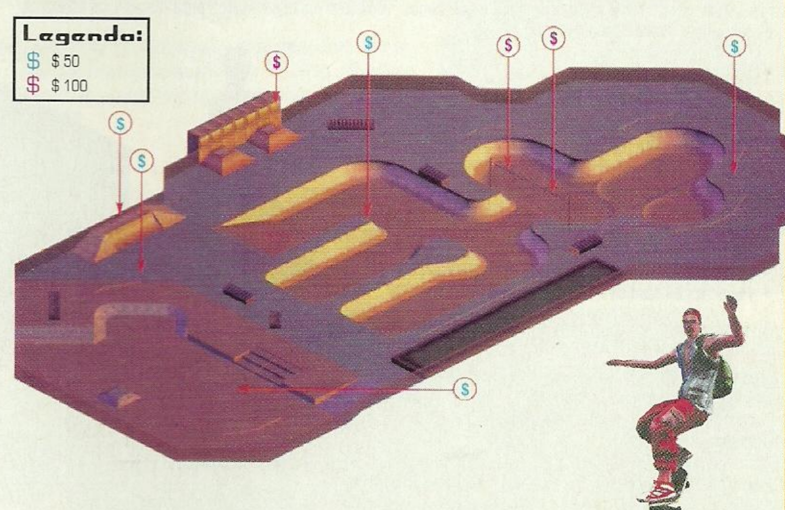


Na edição 36 da NW, mostramos como tirar o máximo de cada skatista e as dicas para cumprir todos os objetivos do primeiro estágio de Tony Hawk's Pro Skater 2. Desta vez, daremos aquela força com os objetivos das seis fases seguintes. Duas dessas fases são competições, nas quais o que valerá é sua habilidade para emendar uma manobra na outra e acumular muitos pontos. Vale a nossa dica: treine muito na opção Single Session antes de encarar os desafios. Prepare as rodinhas e arrase nessa verdadeira pérola do Game Boy Advance.

Marseille, France

Marseille é a primeira fase de competição do game. Ela não tem objetivos, mas é possível levantar uma graninha com as notas de dinheiro espalhadas (observe as localizações no mapa). Para passar para o outro estágio, é necessário ganhar uma medalha de ouro. Para vencer e ganhar a simpatia dos juízes, use os muitos corrimãos e barras que estão espalhados pela tela. Tente fazer sua "session" usando todos, ou pelo menos a maioria deles. Os juízes não dão notas só para as manobras, mas principalmente para a variedade delas.





Warehouse, Troy (New York)

Este é um dos estágios que existiam no primeiro game **Tony Hawk** para Nintendo 64. Aqui, tem pra todos os gostos: um belo half-pipe para muitas manobras aéreas, diversos corrimãos e rampas com bordas perfeitas para Grinds.

Objetivos

- Fazer 10.000 pontos
- Fazer 25.000 pontos
- Fazer 75.000 pontos
- Pegar as letras S-K-A-T-E
- Derrubar cinco caixas
- Pegar as cinco latas de spray
- Fazer um 5-0 sobre o trilho comprido
- Saltar as três fendas
- Encontrar a fita secreta
- Pegar todo o dinheiro e cumprir todos os objetivos

Legenda:
S Letras S-K-A-T-E
Caixas
Latas de spray
Oldskools
Fita secreta

Pegar as letras S-K-A-T-E

E: Logo no início da fase, salte da rampa para o lado esquerdo e pegue a letra.
T: Desça e siga na direção do half pipe. Salte sobre ele para pegar o T.
A: Está sobre o táxi. Use as rampas para poder saltar e chegar à letra.
K: O K está na mesma direção que a letra A, mas para pegá-la é preciso saltar a rampa.
S: Depois de pegar o K, vá para o lado esquerdo da tela e salte sobre as minirrampas para pegar o S.

Pegar as cinco latas de Spray

1. Logo no início da fase, em vez de descer, siga na direção da rampa e faça uma manobra para alcançar a lata.
2. Continue indo para a esquerda, desça a rampa e dê um salto bem alto na rampa do canto, para alcançar a segunda lata.
3. Siga em frente e salte o half pipe. A lata está sobre o corrimão, no canto.
4. Seguindo em frente, salte bem na junção das rampas, na esquina, e pegue a lata.
5. Volte ao centro da fase e vá até o canto. Salte a rampa para pegar a lata.

Derrubar cinco caixas

1. Logo no começo, vire para a direita e vá até o fim.
2. Volte ao ponto inicial e salte (no local da letra E) para encontrar a caixa.
3. Desça e continue para a esquerda. A caixa está sobre a mancha de óleo.
4. Siga em frente e suba na plataforma para pegar a próxima.
5. A última estará atrás do half pipe, só esperando para ser encontrada.

cont.
Warehouse, Troy (New York)

Saltar as três Fendas "Old skool"

1. Desça a rampa no início da fase e vá para a esquerda, até chegar à rampa do canto. Salte em diagonal para fazer a transição de uma para outra. (foto)
2. O segundo Old Skool é bem fácil de se fazer. Basta atravessar, saltando as minirrampas que estão no centro na tela.
3. Esta é um pouco mais difícil de fazer. Para ganhar o Old Skool, é preciso "varar" a borda da rampa. Use movimentos como Boneless e No Comply. (foto)







Fazer um 5-0 sobre o trilho comprido

Para fazer um movimento especial que não está listado no Check List, faça o seguinte: vá até o centro da pista, onde há um grande corrimão, e faça um slide (segure para baixo + botão A). Faça isso por toda a extensão do corrimão para realizar o 5-0 Big Rail.



Encontrar a Fita secreta

Para encontrá-la, é preciso ganhar muita velocidade. Do início, desça a rampa com tudo. Siga em frente, vá pela lateral da rampa central e salte bem alto para alcançar os trilhos na parede. Segure o botão A para fazer um Grind, faça um Wall Ride para chegar ao outro trilho e pegue a fita.

NY City, New York

A "Big Apple" foi invadida pelos skatistas. Rampas, trilhos e obstáculos estão em todo lugar. Cuidado para não perder muito tempo nos gramados e nos becos: você tem poucos minutos para cumprir os objetivos e mandar ver numa alta pontuação.

Objetivos

- Fazer 10.000 pontos
- Fazer 25.000 pontos
- Fazer 75.000 pontos
- Pegar as letras S-K-A-T-E
- Fazer um 50-50 sobre a escultura de Joey
- Deslizar sobre a vaca azul
- Pegar as cinco moedas especiais no metrô
- Fazer Ollies sobre os três hidrantes
- Encontrar a fita secreta
- Pegar todo o dinheiro e cumprir todos os objetivos

Legenda:
S Letras S-K-A-T-E
Hidrantes
Moedas especiais
Fita secreta

Pegar as letras S-K-A-T-E

S: Logo no início da fase, salte e faça um Boneless ou um No Comply para pegar a letra.
A: Depois de pegar o S, entre no jardim e pegue a letra que está no banco da praça.
T: Siga pela calçada, beirando o lago, e pegue o T na grade.
E: Logo depois do T, siga em frente e salte, fazendo a transição entre as rampas de concreto. (foto)
K: Perto da letra E há uma rampa. Salte por ela e desça onde há uma estátua de vaca. Suba a rampa de tijolos para alcançar a letra. (foto)





Fazer Ollies sobre os três hidrantes

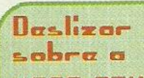
Todos os hidrantes estão marcados no mapa. Basta dar um simples Ollie sobre eles para conquistar o objetivo.

Pegar as cinco moedas especiais no metrô

1. Logo no início da fase há uma minirrampa. Salte sobre ela para pegar a primeira moeda.
2. Depois das rampas, vá para a calçada e entre na primeira entrada à esquerda. Salte pelo buraco e deslize na borda do muro para pegar a segunda.
3. Depois da segunda moeda, siga em frente e vire à direita. Use a rampa para pegar a terceira moeda.
4. Volte para a rua (onde há uma rampa) e vá para a calçada. Salte sobre as rampas para pegar a quarta moeda.
5. Siga pela rua e retorne ao ponto inicial da tela. A moeda estará logo na segunda entrada.

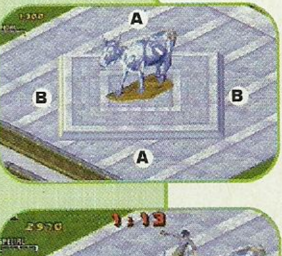
Fazer um 50-50 sobre a escultura de Joey

Para cumprir este objetivo, é preciso um pouco de paciência. Logo no início da fase, siga pela calçada da direita e observe a ponta de um objeto triangular. Marque bem sua posição com um No Comply ou um Boneless e segure o botão A para fazer o 50-50.



Deslizar sobre a vaca azul

Esse objetivo é dividido em duas partes. Primeiro, salte sobre a estátua da vaca em duas direções diferentes. Salte do ponto A para o outro A, e de um ponto B para outro B (veja foto). Depois, é só fazer um Grind para finalizar o objetivo.











Encontrar a fita secreta

Pegar a fita secreta desta fase não é nada fácil. Você terá de usar todos os truques que aprendeu até o momento. Sinta só a seqüência que deve ser feita: na rua, do outro lado do estágio, há duas minirrampas (onde estava a quarta moeda). Salte da rampa em direção à parede fazendo um Boneless e dê um Wall Ride, seguido de um Ollie, para alcançar o cano da parede. Deslize por ele até a sua extremidade. Dê outro Wall Ride e mais um Ollie, desta vez para subir no letreiro luminoso. Deslize sobre ele. No final, dê outro Wall Ride e mais um Ollie para chegar à escada de incêndio. Suba pela escada, fazendo uma seqüência de Grinds. Sem dúvida alguma, esse é o desafio mais difícil do game.



Skate Street, Ventura

Está é a segunda fase de competição do game, e vencê-la é muito importante. Só ganhando a medalha de ouro será possível liberar a última fase, Rooftops. Sem contar que aqui, o prêmio em dinheiro é bem maior que em Marseille.
Sua característica deverá ser bem diferente da competição anterior. Nesta fase não existem muitos corrimãos, mas ela é cheia de rampas, excelentes para manobras de transição entre uma e outra. É muito importante variar o máximo possível: fazer apenas uma ou outra manobra de alta pontuação não vai adiantar muito.

Rooftops, Boston

Aqui está o seu grande prêmio: uma fase na qual você não precisa cumprir objetivos, não precisa pegar grana, não há juízes para lhe dar notas e poderá curtir ao máximo. Dizemos isso porque nesta fase o que vale é arriscar: detone, salte de um prédio a outro e faça tudo o que der na telha. Como estamos em um game e não há como nos machucarmos, o que interessa é nos divertirmos e fazer as manobras mais radicais possíveis. Afinal de contas, estamos falando do topo de um arranha-céu! Boa sorte!

Se você quer ver mais coisas interessantes do game, aproveite! Agora que todos os estágios estão disponíveis, tente fazer a pontuação máxima em todas as fases no modo Single Session. Vale a pena tentar. As possibilidades são infinitas!

ESTRATÉGIA

Perfect Dark™

Arrebente nas quatro fases secretas!

Por **Eduardo Fidélis**

Há exatamente um ano, publicamos o detonado deste game alucinante da Rare para o Nintendo 64, no nível Perfect Agent. Agora, apresentaremos os Special Assignments, que são as fases especiais que se abrem após o jogo ter sido finalizado. Naturalmente, esses estágios são mais difíceis que os normais, e exigem muito mais habilidade e rapidez. Prepare seu arsenal e não deixe Joanna Dark na mão: ela precisa de você!

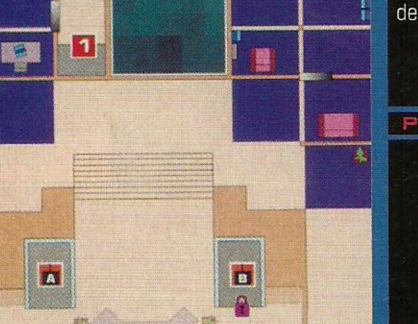
FASE 1: Mr. Blonde's Revenge

Na pele de Mr.Blonde, você terá que retornar à primeira fase do jogo e completar três objetivos. A melhor maneira de cumprir tudo é ser rápido e não despertar a atenção da enorme quantidade de inimigos que se encontra no andar térreo. A pistola Mauler pode ser uma ótima alternativa quando usada em sua segunda função. Como esse cenário é praticamente idêntico ao da primeira fase, você não deverá ter problemas.

OBJETIVO 1

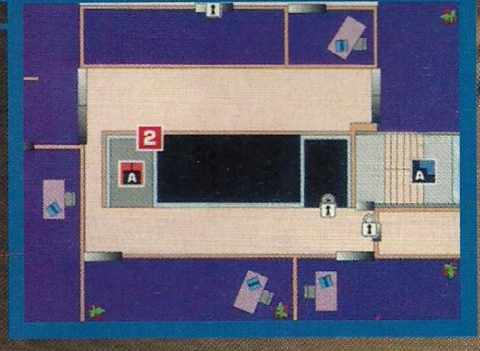
COLOCAR UMA BOMBA NO ELEVADOR

Para esta missão, Mr. Blonde estará equipado com o item Cloacking Device. Esse acessório faz você ficar invisível aos a 3 olhos do inimigo. Ele pode ser ativado e desativado e dura cerca de 30 segundos, tempo mais do que suficiente para você chegar ao elevador interno no térreo, colocar a bomba, voltar e seguir até o elevador de vidro sem ser percebido. Não perca tempo!



PRIMEIRO ANDAR

21º ANDAR



OBJETIVO 2

ELIMINAR O CAPITÃO DA CORPORAÇÃO DATADYNE

Entrando no elevador de vidro, o efeito do Cloacking Device irá terminar. Um inimigo (o capitão) que estará no elevador paralelo começará a atirar, e seu elevador vai parar. Acabe com ele e continue subindo pelo prédio até a sala de Cassandra.



22º ANDAR





OBJETIVO 3

23º ANDAR

LOCALIZAR E ESCOLTAR CASSANDRA ATÉ O HELIPORTO

Como de costume, Cassandra estará tranqüila em sua sala. Quando você entrar na sala, ela sacará uma arma. Não atire! Desarme-a e acompanhe a moça até o heliporto. Antes de subir com ela, faça o trajeto sozinho, para eliminar alguns inimigos que estiverem no caminho.

ANDAR SUPERIOR: PARTE INTERNA

ANDAR SUPERIOR: LADO DE FORA

FIQUE LIGADO!

- Mr. Blonde vem equipado com uma pistola Mauler, o Cloacking Device e a Bomb Spy. O que mais você precisa? Com o mínimo de cautela e não chamando a atenção, você poderá passar totalmente despercebido na maior parte da fase.
- Alguns inimigos estão equipados com Shotguns. Essa arma tem um poder de fogo incrível à curta distância. Use e abuse dela se a coisa apertar.
- Em alguns pontos do edifício, você poderá encontrar câmeras de segurança que podem denunciar você. Fique ligado!
- Não dispare nenhum tiro quando estiver usando o Cloacking Device. Um único tiro pode denunciá-lo e acabar com o seu disfarce!

FASE 2: The Duel

Nesta fase você terá que mostrar toda sua habilidade em reflexo e pontaria, num duelo travado dentro da sala de treinamento do Carrington Institute. Como nos filmes de faroeste, a regra é simples: saque e atire. Quem ficar em pé leva a melhor. O objetivo é derrotar três diferentes oponentes com nível de dificuldade cada vez maior. Sua única arma agora será a pistola Falcon com mira telescópica.

OBJETIVO 1

COMBATER O SENTINELA DA CORPORAÇÃO DATADYNE

Os soldados da corporação dataDyne são aqueles inimigos da primeira fase. Sua sorte é que eles nem sempre conseguem acertar você nos primeiros tiros. Assim que a fase começar, você dará de cara com um deles. Não tenha medo e puxe o gatilho logo que o duelo começar.

OBJETIVO 2

COMBATER JONATHAN DARK

O desafio aqui é bem mais complicado. Além de ser mais rápido, Jonathan está mais bem armado e tem uma mira muito melhor que os soldados . Você poderá se esquivar para o lado esquerdo e trocar tiros com ele. Na primeira brecha, tente surpreendê-lo: apareça de uma vez e atire. Ficar aguardando ele surgir atrás de você é besteira.

OBJETIVO 3

COMBATER TRENT EASTON

Trent Easton é um dos maiores vilões do game. Sua pontaria é impecável, e com certeza ele dará muito mais trabalho do que os outros dois. Não tente sair atirando: vá para o canto esquerdo (como você fez com Jonathan) e espere o momento certo. Muitas vezes você será eliminado por ele antes de pensar em se mexer!

FIQUE LIGADO!

- Os botões amarelos (C) do Controller são fundamentais para escapar dos tiros. Em compensação, abaixar ou usar a mira com o botão R poderá ser fatal.
- Treine a mira automática, fixando o inimigo no centro da tela e atirando. Será bem mais fácil do que tentar usar a mira manual.
- Você poderá pegar as armas e munições dos inimigos que forem atingidos. Mas seja rápido, antes que o tempo acabe!
- Rodar em volta do adversário facilita a escapada de seus tiros.
- Ficou sem balas? Não se esqueça que você ainda pode dar coronhadas para atingir os vilões.



FASE 3: Maian S.O.S.

A fase começa no laboratório de autópsia da Área 51. Você estará na pele do extraterrestre Elvis e totalmente desarmado. A primeira coisa a fazer é escapar da sala, mas apenas os cientistas conseguem abrir a porta do laboratório. Comece se levantando da mesa de operações e correndo para a sala em frente. Não dê atenção ao cientista. Na próxima sala, existe mais um cientista e uma mesa. Em cima da mesa está a Psychosis Gun (qualquer inimigo, quando atingindo por por essa arma, ficará automaticamente do seu lado). Seja rápido e pegue a arma. Volte e acerte qualquer um dos dois cientistas com a Psychosis (fique esperto: você só tem um tiro). Ele ficará meio maluco e sairá correndo, abrindo as portas pra você. Siga atrás dele até o corredor e use a pistola para acabar com os guardas da próxima porta

OBJETIVO 1 — SABOTAR AS EXPERIÊNCIAS MÉDICAS

Para cumprir este objetivo, siga para a sala do lado esquerdo do ponto que iniciar a fase. Entrando no corredor, acabe com os guardas e siga em frente. Acerte a mesa de operações com a Dragon, atingindo dois cientistas. Prontinho! Não esqueça de pegar mais munição para sua Psychosis Gun no mesmo local.

OBJETIVO 2 — DESTRUIR O DISCO VOADOR CAPTURADO

O disco voador está no hangar (ver mapa). Existem muitos guardas espalhados, e muitos outros inimigos não param de chegar. Elimine os guardas das plataformas de cima e, a cada inimigo eliminado, pegue sua Dragon e jogue em direção ao disco voador (usando a segunda função de explosivo da arma). Você precisará de três Dragons para conseguir detonar a nave. Muito cuidado para não se explodir junto: mantenha-se longe das chamas! Em seguida, pegue o elevador para completar o próximo objetivo.

OBJETIVO 3 MANDAR UM SINAL DE PERIGO

Saindo do elevador, elimine um sentinela logo de cara. Siga para a direita e encontre um corredor. Elimine mais dois inimigos no fundo dele. Na próxima sala, você encontrará vários cientistas com sedativos. Acabe com eles e destrua uma parede do lado esquerdo. Finalmente você encontrará um computador. Acione-o e pronto!

HANGAR: ESCRITÓRIO

FIQUE LIGADO!

- Você poderá tirar proveito da Psychosis Gun. Saindo do início da fase, siga para a direta e encontre um grupo de soldados. Um deles estará armado com duas pistolas Golden Magnun e um colete. Esse cara pode ser o parceiro ideal para facilitar as coisas. Acerte-o com a Psychosis Gun.
- Além de ter uma cabeça enorme, Elvis é mais baixo e não pode entrar em alguns lugares que Joanna conseguia. Em compensação, muitas portas novas estarão abertas nessa fase. Explore tudo para estar carregado de munição no final.
- Existem diversos barris explosivos espalhados pela fase. Use-os para explodir os inimigos.
- Não desperdice munição com a Psychosis Gun. Você tem apenas três tiros para usar na fase.
- Não se esqueça da segunda função da Dragon (explosiva). Você poderá minar a fase inteira e a munição para a primeira função vai continuar se acumulando.

FASE 4: War

Voltando para a última fase do game na terra dos Skedar, você deve ajudar Elvis a eliminar três comandantes Skedar. Você começa a fase com a pistola Phoenix e pode usar a segunda função (explosiva) para eliminar os inimigos até chegar ao primeiro comandante Skedar. Eles estão em três pontos diferentes da fase. Fique de olho no mapa para não ser surpreendido por um deles. Para esta fase não existem muitas dicas. O que conta é a sua habilidade com o controle e muita estratégia

OBJETIVO 1 ELIMINAR O PRIMEIRO COMANDANTE SKEDAR

O primeiro comandante está no final do mesmo andar que você inicia a fase, próximo à ponte. Use a pistola Maian na segunda função, e seja rápido. Você terá mais sucesso se o encurralar na parede. Não pare de se movimentar para não ser atingido. Depois que acabar com ele, pegue a arma Reaper e siga para o próximo andar.

OBJETIVO 2 ELIMINAR O SEGUNDO COMANDANTE SKEDAR

O segundo comandante está no próximo andar, próximo à rampa. O problema agora vai ser desviar dos mísseis teleguiados (Slayer). Não fique parado esperando o inimigo vir. Corra em direção a ele e acerte sete tiros explosivos com a pistola Phoenix. Quando sentir um tiro em sua direção, tente acertá-lo no ar com a Phoenix, mas fique longe da explosão. Este comandante é bem mais rápido que o primeiro, e poderá acertá-lo sem estar aparecendo na tela. Assim que eliminá-lo, você poderá usar o Slayer.

INNER SANCTUM

Início

OBJETIVO 3 ELIMINAR O TERCEIRO COMANDANTE SKEDAR

Você encontrará o terceiro e último Skedar na sala onde aconteceu a última batalha do game (Shrine Room). Um único tiro no ponto certo com a Slayer poderá acabar com ele de uma vez. Mas aguarde o momento certo para acertá-lo. Uma boa hora é no intervalo de sua seqüência de tiros. Este Skedar é mais rápido ainda e atira muito bem. Um tiro de seus mísseis explosivos poderá ser fatal para você. Fique longe para ganhar tempo e desviar dos mísseis ou acertá-los no ar. Uma outra arma que poderá funcionar é a pistola Mauler na segunda função. Boa sorte (você vai precisar)!

Final

TEMPLO DE BATALHA

FIQUE LIGADO!

- Usar a arma certa para cada inimigo é fundamental para um bom desempenho. Por exemplo: não vá usar o Reaper (essa arma funciona bem à queima-roupa) para acabar com o terceiro chefe. Guarde os explosivos para ele.
- A segunda função do lança-mísseis Slayer deixará você totalmente vulnerável durante o trajeto do míssil. Só a use se você tiver total controle da arma.
- Os Skedars são rápidos e geralmente partem para o combate corpo a corpo. Nessas horas, ficar rodando ao redor deles é a melhor saída. Não deixe que eles se aproximem.
- Quando for usar explosivos, tente acertar o inimigo quando ele estiver perto das paredes. O dano será bem maior.
- O rifle Callisto é ideal para usar quando estiver desviando de mísseis. Use a primeira função da arma e não pare de atirar quando estiver fugindo dos tiros inimigos (economize munição). Mais uma vez, boa sorte!



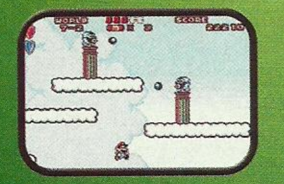
GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br

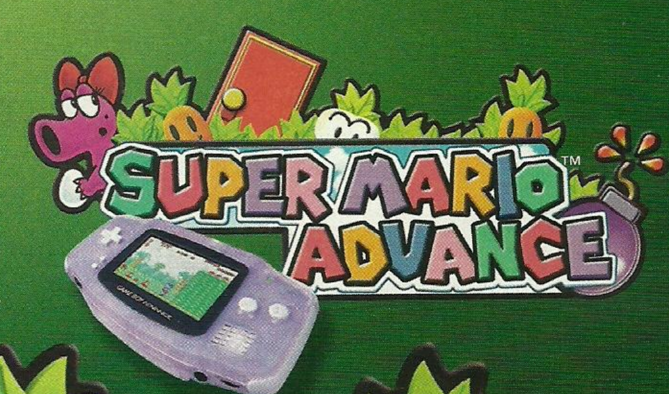
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
© 1983, 2001 NINTENDO. TM, ® E GAME BOY ADVANCE SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO. © 2001 NINTENDO. *JOGO, CONSOLE E ACESSÓRIOS SÃO VENDIDOS SEPARADAMENTE.

Fizemos este anúncio duas vezes
só para lembrar que
são dois jogos num game só.

Leo Burnett







Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br



Fizemos este anúncio duas vezes

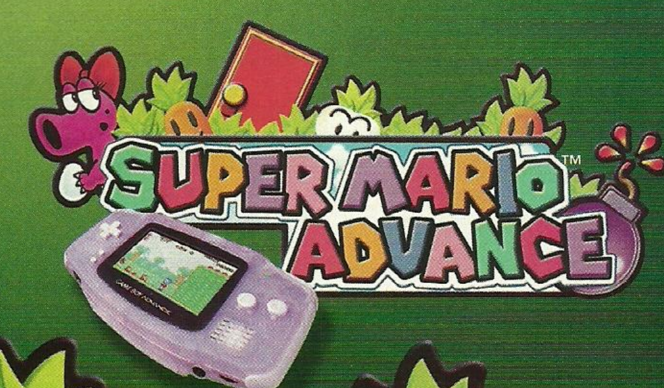
só para lembrar que

são dois jogos num game só.





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

© 1983, 2001 NINTENDO. TM, ® E GAME BOY ADVANCE SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO. © 2001 NINTENDO. *JOGO, CONSOLE E ACESSÓRIOS SÃO VENDIDOS SEPARADAMENTE.

Leo Burnett

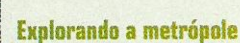
LARA CROFT TOMB RAIDER CURSE OF THE SWORD

As diversas caras e bocas de Lara Croft são parte de um estratagema libidinoso para deixar os jogadores com o queixo caído e a língua seca

A alma de Lara Croft é encomendada ao diabo

Adoradora da história de povos antigos e aficionada por relíquias arqueológicas, Lara Croft, acompanhada de sua amiga Jane, é surpreendida por ladrões inescrupulosos durante uma visita turística ao museu de Manhattan. Sempre preparada para o combate, a heroína tenta evitar que os vilões desfalquem a coleção do museu. Durante a briga, Lara é ferida com uma das peças, uma espada sagrada descoberta em um navio afundado na costa da Flórida. Mesmo com os cuidados, o pequeno ferimento não cicatriza de maneira alguma.

A espada que feriu Lara é um objeto amaldiçoado, que em outros tempos foi usada em rituais de magia negra para o sacrifício de seres humanos. Jane avisa a amiga sobre o perigo, e completa dizendo que, em breve, seres maléficos virão em busca da vítima ferida para que sua alma seja encaminhada ao inferno. Lara precisa encontrar a espada sagrada para conseguir a cura da maldição. É assim que começa a nova aventura para Game Boy Color da nossa boa amiga Lara Croft. Toda essa história sinistra é contada no início, ilustrada por imagens de alta definição. E isso é apenas uma pequena mostra do que podemos esperar do visual do game.



Explorando a metrópole

A aventura começa no museu, e você logo irá reconhecer os movimentos utilizados por Lara, exatamente iguais aos do game anterior (**Tomb Raider**, lançado no ano passado). Basicamente, você não terá problemas para encontrar os itens e objetos necessários para vencer as fases. Tudo é questão de habilidade. Pendurar, correr, saltar, escalar, mergulhar e puxar são ações corriqueiras. Sem inovações na jogabilidade – que já era muito boa –, o que mais mudou foram os cenários, agora muito mais detalhados, valorizando o plano 2D.

Sem falar que desta vez veremos pouca areia e muito concreto. São cinco fases em Scroll lateral (vistas de lado), ambientadas em áreas urbanas e em lugares inóspitos, como vagões de metrô abandonados, galerias de esgoto, os telhados da cidade e até poços de águas barrentas.

Perder uma vida não é difícil, e para garantir seu progresso você precisará encontrar os pontos de Save, que é uma espécie de cristal hexagonal. Como Lara não possui nenhum tipo de ataque com os punhos, você só conseguirá vencer guardas, cães, ratos e outros inimigos quando usar a pistola ou outro tipo de armamento.

Importante lembrar que a mira é automática e a munição, infinita; por isso, não tenha dó e atire sem perdão. Enfim, é mais uma daquelas aventuras contagiantes típicas da maior musa do universo virtual.

Ronny Marinoto

Saiba mais: Leia sobre o outro game de **Lara Croft** para Game Boy Color na **Nintendo World 24**.

Ela está em todas!

Preparem-se para a era de Lara. Depois que Angelina Jolie colocou suas curvas para funcionar como a heroína nos cinemas, o império de Ms. Croft vai crescer ainda mais. A começar por uma possível seqüência do filme. O roteiro já está em produção e Angelina volta ao papel da heroína. "Se a gente puder fazer mil vezes melhor, puder fazer um montão de coisas novas, pensar em toda uma nova seqüência, ter um roteiro maravilhoso com tudo o que ninguém nunca viu antes – aí mandaremos brasa!", declarou a moça. Isto porque, apesar da crítica ter torcido o nariz, Lara Croft: Tomb Raider arrecadou mais de 200 milhões de dólares pelo mundo.

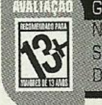
E a extensão do império da deusa não pára nos projetores. Além da batelada de brinquedos, alguns trazidos pela Gulliver, a brasileirada vai conferir o gibi Tomb Raider – A Saga da Máscara da Medusa, que chega por estas bandas através da Devir Livraria.

Nos EUA, a editora Top Cow deu um tapa geral no gibi, que já está na 17ª edição, e relançou (em formato maior) os primeiros números das aventuras da arqueóloga.

Bom, se em todas essas áreas Larinha está colocando sua cara e todo o resto, aguarde por um monte de novidades nos games também. Afinal, essa praça ela domina!

Arianne Brogini

AVALIAÇÃO



Gráficos **8,8** / Som **7,6** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **8,1** / Replay **7,5**

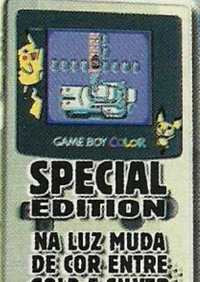
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Core Design** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 8,0

GAME BOY COLOR POR ESTE PRECINHO, SÓ MESMO PARA O DIA DAS CRIANÇAS!



SPECIAL EDITION
NA LUZ MUDA DE COR ENTRE GOLD E SILVER



PURPLE



GAME BOY COLOR

TRANSPARENTE

3x R$ 66,33

Novo preço

OU EM 10x R$ 23,13

AMARELO

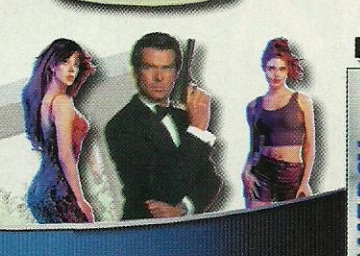


TEAL



KIWI

CABO GAME LINK
3x R$ 16,33



007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE



- 7 FASES QUE SE PASSAM DESDE O INTERIOR DE UM SUBMARINO NUCLEAR ATÉ A CIDADE DE LONDRES!
- 15 ARMAS E AS FAMOSAS BUGIGANGAS!
- COMPATÍVEL COM TRANSFER PAK! (FAÇA AS VERSÕES DE GAME BOY COLOR E NINTENDO 64 INTERAGIREM)

ZELDA ORACLE OF SEASONS
SÓ PARA GAME BOY COLOR





ZELDA ORACLE OF AGES
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON CRYSTAL



POKÉMON SILVER



POKÉMON GOLD



DONKEY KONG COUNTRY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY COLOR



METAL GEAR SOLID
PARA GBOY COLOR E GBOY ADVANCE



F1 2000
SÓ PARA GAME BOY COLOR



MARIO TENNIS
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON AMARELO

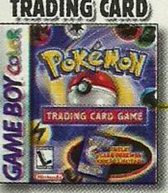


POKÉMON AZUL



3x R$ 33,00 CADA

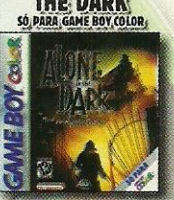
POKÉMON TRADING CARD



POWER PUFF GIRLS
SÓ PARA GAME BOY COLOR



ALONE IN THE DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON VERMELHO



SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
SÓ PARA GAME BOY COLOR



WARIO LAND 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR





GAME & WATCH GALLERY 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POWER PUFF GIRLS
SÓ PARA GAME BOY COLOR



KIRBY TILT'N'TUMBLE
SÓ PARA GAME BOY COLOR



DEXTER LABORATORY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



Nintendo
by gradiente

Preços válidos até 31/10/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (11) 4166-7777





CÓDIGO NN110C



Hype: The Time Quest

Ajude o herói de brinquedo em uma aventura através da história

A primeira coisa que você precisa fazer para curtir direito um game como **Hype** é deixar o preconceito de lado. Afinal, o jogo é estrelado por um bonequinho de brinquedo Playmobil vestido de cavaleiro medieval, o que pode assustar um pouco. O principal é não se deixar enganar: **Hype** não é, de maneira alguma, um game infantil. O jogo não deve nada aos melhores títulos de plataforma do Game Boy Color, e ainda consegue inovar em algumas áreas.

A história é bobinha, pois apesar de tudo, ainda é um game com bonecos Playmobil... Você é Hype, um nobre cavaleiro que precisa defender seu reino de um bruxo malvado. O safado acaba mandando-o para uma outra era, e cabe somente a você voltar ao seu presente e vencer o mago cruel. Para sua sorte, há um bruxo bonzinho que topa ajudar, desde que você consiga arrumar uns certos objetos para ele. E é caçando esses objetos que o jogo e a aventura realmente começam. Cada um está escondido em uma parte do reino, e para pegá-los, Hype enfrentará desafios típicos de um jogo de plataforma: vencer obstáculos, atacar inimigos, recolher itens e moedas e procurar passagens secretas em fases bem longas e nem tão fáceis quanto um game de Playmobil possa sugerir. Ao encontrar o objeto pedido pelo mago, Hype retorna ao seu reino, onde pode sair à caça de outro objeto ou gastar seu rico e suado dinheirinho. Pode comprar flechas, pagar uma grana ao médico da cidade para recuperar sua energia ou descansar na pousada da cidade. Na verdade, essa pousada lhe dá uma Password, que é o que permite a você começar do ponto em que parou. Mas, cuidado com o bolso, pois esse código é o artigo mais caro do game.

Brincadeira de criança?

Após conseguir tudo o que o mago quer, o herói monta em um dragão e parte para o confronto com o chefe de fase. E aí entra uma inovação bacana, pois nessa pequena fase o game deixa de ser de estilo plataforma e se transforma em um jogo de tiroteio, com nave (no caso, o dragão) com scroll horizontal, bem simples e (agora sim) fácil. Mas nem por isso deixa de ser divertido. Vencendo o chefe, Hype é levado alguns anos mais próximo de sua era, onde começa tudo de novo. A cada avanço, seu mago amigo lhe arranja uma nova arma, mais forte e poderosa.

O visual é bem colorido e detalhado, com uma musiquinha até que interessante, e que incrivelmente (por se tratar de um console 8 bit) não irrita após horas de jogo. Os comandos são simples, mas poderiam responder melhor. Em certos momentos, acertar uma espadada em alguém ou subir uma escada não é tão simples como deveria ser. Mas no geral, **The Time Quest** é muito bom, e merece uma olhada. É só esquecer que o herói é um Playmobil...

Renato Viliegas

A chave dos segredos

Hype: The Time Quest **contém uma opção bônus chamada Chave Ubi. Essa chave é um item que pode ser encontrado em algum local escondido do game. Se conseguir esse item, você poderá trocá-lo (através da porta infravermelha do GBC) com outros amigos seus que também possuam jogos da Ubi Soft com o sistema Chave Ubi. E para que serve? Para abrir uma fase supersecreta no seu cartucho. Pena que a maioria dos games que contêm essa opção não apareceu por aqui:** Les Visiteus, Total Soccer Manager, Suzuki Alstare Extreme Racing, Tonic Trouble **e** Spyrous **só saíram na Europa. A única exceção é** Rayman, **lançado no Brasil no ano passado. Vale pela curiosidade.**

AVALIAÇÃO (Recomendado para: LIVRE – Todas as idades)

Gráficos **9,0** / Som **7,0** / Jogabilidade **7,0** / Diversão **9,0** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **aventura**
Salva? **não (Passwords)**
Desenvolvimento: **Playmobil Interactive** / Publisher: **Ubi Soft**

NOTA FINAL 7,9

Saiba mais: Descubra o maravilhoso mundo Playmobil no site **http://www.playmobil.com.br**

A CORRERIA DESENFREADA DE MARIO KART ESTÁ DE VOLTA!

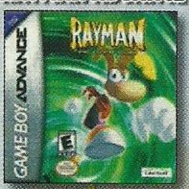


MARIO KART SUPER CIRCUIT



- 40 PISTAS CHEIAS DE OBSTÁCULOS E ITENS MALUCOS!
- 8 CORREDORES!
- PARTIDAS SIMULTÂNEAS PARA ATÉ QUATRO JOGADORES! (com apenas um cartucho ou com um cartucho para cada jogador)
- BATERIA DE MEMÓRIA!

RAYMAN ADVANCE



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE



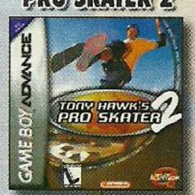
IRIDION 3D



EARTHWORM JIM



TONY HAWK'S PRO SKATER 2



3x R$ 46,33 CADA

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2



SUPER MARIO ADVANCE



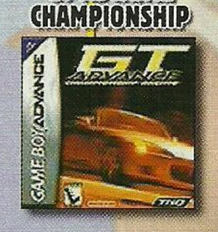
F-ZERO



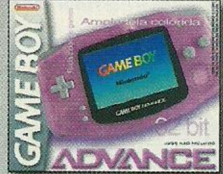
CASTLEVANIA



GT ADVANCE CHAMPIONSHIP



GAME BOY ADVANCE + F-ZERO



3x R$ 166,33 OU EM **10x R$ 58,21**

CPU DE 32 BIT RISC-CPU: MELHOR QUALIDADE, VELOCIDADE E MUITO MAIS DIVERSÃO!

COMPATÍVEL COM TODOS OS CARTUCHOS DE GAME BOY E GAME BOY COLOR

FUNCHIA



ARTIC · GLACIAL · INDIGO



GAME BOY ADVANCE

3x R$ 133,00 OU EM **10x R$ 46,54**

BAIXO CONSUMO DE ENERGIA: 2 PILHAS AA ALCALINAS PROPORCIONAM 15H DE JOGO!

TELA COM RESOLUÇÃO DE 240X160 PIXELS. PALETA DE 32.768 CORES E 511 CORES SIMULTÂNEAS.

SOM ESTÉREO E SAÍDA PARA FONES DE OUVIDO.

Nintendo by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

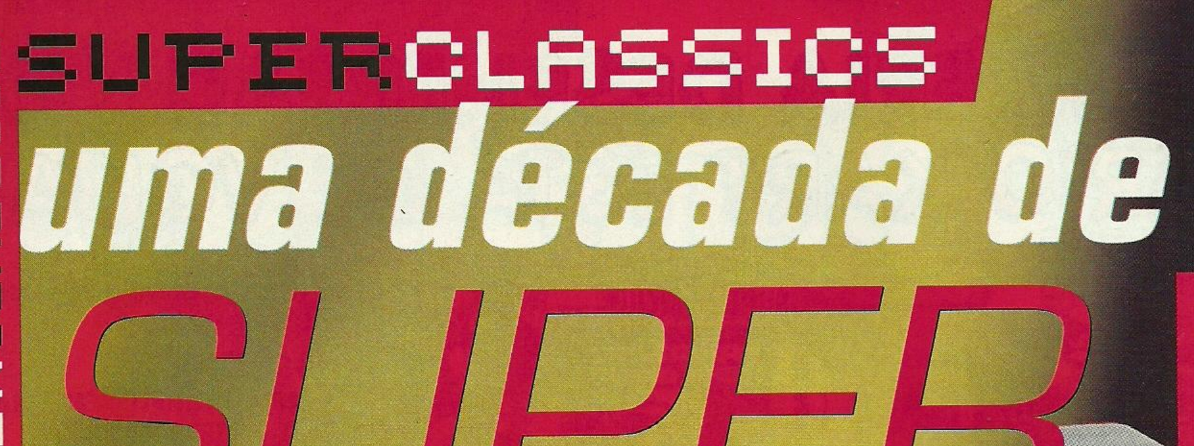
www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**





CÓDIGO NN110B

Preços válidos até 31/10/2001 ou enquanto durarem os estoques. · Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. · Frete não incluso · Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.



uma década de SUPER N

É hora de comemorar! Um dos mais bem-sucedidos consoles de video game de todos os tempos está completando dez anos de glória. Com uma listagem de jogos assustadoramente completa, cheio de títulos que divertiram (e ainda divertem) uma legião de jogadores no mundo inteiro, o Super Nintendo Entertainment System – ou Super NES, como é mais conhecido – representou tudo o que uma plataforma de sucesso deve ser.
A opinião entre os especialistas de todo o mundo é unânime: o Super Nintendo foi o console que melhor expressou a idéia de evolução nos jogos eletrônicos. Ao contrário do Nintendinho e do Nintendo 64, que estabeleceram novas marcas nos games e revolucionaram conceitos de jogo, o Super NES (assim como fará o GameCube) levou os jogos a um passo muito à frente do que o que foi definido pelo sistema predecessor, proporcionando possibilidades jamais vistas antes. Os jogos tornavam-se muito mais coloridos, as imagens pela primeira vez apareciam em alta resolução, os efeitos visuais surpreendiam a todos e o som (digital e estéreo) tornava os jogos mais imersivos do que nunca.





O melhor console, grandes empresas, games inesquecíveis

Antes de ser lançado (em dezembro de 1990 no Japão e em agosto de 91 nos EUA), o mundo acompanhava com ansiedade as inovações que fariam jus ao nome do Super NES. E a novidade principal ficava por conta de um conjunto de efeitos visuais que viriam incluídos no Hardware, chamado Mode 7. Pela primeira vez seria possível ver objetos com cores transparentes, efeitos de rotação e zoom em um console doméstico.
Assim, dá para imaginar o impacto que jogos como **F-Zero**, **PilotWings** e **Super Ghouls N' Ghosts** (que usavam e abusavam desses efeitos) tiveram sobre os gamemaníacos. Os jogadores impressionaram-se com as capacidades do console e, ao que parece, os desenvolvedores de games também. Praticamente todas as grandes softhouses do mundo produziram versões de seus maiores hits para o Super NES, transformando o console em uma máquina obrigatória para qualquer um que gostasse de games. Konami, Capcom, Square Soft, Rare, Namco, Enix e inúmeras outras consagraram-se ou mantiveram seu nome produzindo grandes games para o 16 bit da Nintendo.
Hoje, graças às diversas versões de grandes clássicos que estão chegando ao Game Boy Advance, será possível recordar um pouco do gostinho da valiosa herança deixada pelo Super NES. Sorte a nossa! Longa vida à memória 16 bit!

O japonês é diferente!

A versão japonesa do Super NES chamava-se **Super Famicom**, foi lançada oito meses antes e era bem diferente da americana: arredondada, mais colorida e com um conjunto de botões ligeiramente diferentes. O curioso é que a versão européia manteve o design japonês, só que adotou o nome americano. Como de praxe, as três versões eram incompatíveis entre si. Uma versão "**baby**" do console foi lançada em 97, menor e mais econômica (além de mais bonita também).



Ele é o melhor Estes caras preferem o Super NES. Saiba o porquê.

"O Super Nintendo marcou época, e é com certeza o responsável pela grande explosão do mercado de entretenimento digital, iniciada pelo Nintendinho. Qual é o console que tem uma gama de mais de 700 jogos tão divertidos? Nenhum! Em se tratando de marcar época, o Super Nintendo fez sua parte muito bem, obrigado."

Rogerio Freire, 24 anos

"Seus games não envelhecem: são eternos. O Super NES possui o melhor acervo de jogos até hoje. Tem clássicos de calibre e marcou toda uma geração que se reunia para disputas ou para destrinchar um game em grupo. As principais produtoras lançaram suas pérolas para o console, numa época em que a criatividade estava em alta."



Fabio Santana, 22 anos

"Foi no Super Nintendo que saíram os melhores títulos de games até hoje. Muitos deles foram até reaproveitados nos consoles que vieram depois,como o Nintendo 64. Pra mim, o Super NES pode ser considerado o verdadeiro berço das histórias complexas nos video games."



Rogério Gasi, 17 anos



intendo

Há dez anos, nascia o console de video game mais amado da história

Por **Cassiano Barbosa**

Fotos: Marcos Finotti

Especificações técnicas

Por **dentro** da **máquina**

Central Processing Unit (CPU): **65C816 16-bits customizado**
Tempo de Ciclo da Memória: **279 ns**
RAM de trabalho da CPU: **128 Kilobytes**
RAM: **1024 b**
Video RAM: **512 kb**
Audio RAM: **512 kb**
Total de cores disponíveis: **32.768**
Máximo número de cores na tela: **256**
Máximo número de sprites: **128**
Resposta do controller: **16ms**
Picture Processing Unit (PPU): **16-bit**
Resolução máxima na tela: **512 pixels X 448 pixels**
Máxima quantidade de sprites por linha: **32**
Tamanho máximo do sprite: **64 pixels X 64 pixels**
Tamanho mínimo do sprite: **8 pixels X 8 pixels**
Andamento da tela: **horizontal**, **vertical**, **diagonal**
Audio Processing Unit (APU): **Sony SPC7000 8-bit (principal processador de som), que produz som de 16 bits**
Pulse Code Modulator (PCM): **16 bit (converte informações digitais do cartucho em som)**
Nº de canais de som: **8**
Velocidade do clock: **3,58**, **2,68**, e **1,79 Mhz (ajustável)**
RAM de Software: **sim**

"O Super Nintendo não é apenas o melhor. Ele é único. Até seu design é incrível. Os consoles eram sempre umas caixa pretas, pareciam eletrodomésticos sérios. Daí, veio o Super NES com aquele design de brinquedo bizarro. Sem contar o joystick, leve, anatômico, anti-cansaço. Pena que me desfiz do meu. Alguém aí tem um pra me vender?"

Cleiton Campos, 20 anos

"Mesmo com o avanço da tecnologia, será difícil um console tomar o lugar do Super NES no meu coração. Além dos games que ficarão para sempre na memória, foi nele em que vi os personagens apresentados na infância tomarem forma mais definida e em novos mundos. E naquela época, eu não trabalhava na **NW** e tinha mais tempo para jogar!"

Eduardo Trivella, 30 anos

Evolução e **tecnologia**

O Super Nintendo pode ser considerado o verdadeiro campo de laboratório da Nintendo para suas idéias de acessórios malucos. Entre eles, podemos citar o Mouse (usado em **Mario Paint**), a Super Scope (bazuca) e o Super Game Boy (adaptador que permitia jogar games do Game Boy na tela da televisão).
As softhouses também não mediram esforços para desenvolver novas tecnologias que transformassem os jogos de Super NES em estruturas cada vez mais poderosas. Foram os casos dos chips Super FX e FX2 (estreado em **Star Fox**, que permitiam gráficos poligonais em 3D), SA-1 (de **Yoshi's Island**), DSP (de **PilotWings**) e C4 (de **Mega Man X2**).

SUPERCLASSICS

Os melhores games da história

Sem eles, o Super Nintendo não seria nada! Foi com sua vasta lista de sucessos que o Super Nintendo surpreendeu e divertiu milhões de jogadores no mundo inteiro. Aqui está uma pequena seleção dos dez títulos que mais causaram impacto no mundo dos games e que exercem sua influência até hoje



1 Super Metroid
(Nintendo/1994)
A jogabilidade perfeita, o clima sombrio e os inimigos gigantescos trazem saudades até hoje da aventura grandiosa que passa por todos os cantos do Planeta Zebes, estrelada por uma heroína que pinta e borda melhor que Lara Croft: Samus Aran.



2 Actraiser
(Enix/1991)
Neste jogaço da Enix – com uma das mais magistrais trilhas sonoras de todos os tempos – você atua como um deus que precisa livrar a Terra de demônios malvados. Tudo em dois ambientes: um de ação e outro de RPG. Teve até uma seqüência, lançada em 1993.



3 Donkey Kong Country
(Rare/1994)
Quando disseram que era possível colocar gráficos de poderosas estações gráficas SGI em um console de 16 bit, quase ninguém acreditou. Mas isso foi até o lançamento deste game, que além de possuir gráficos maravilhosos, é uma excelente aventura estrelada pelo primeiro grande mascote da Nintendo.



4 The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Nintendo/1992)
Mais um jogo que prova a imaginação privilegiada do gênio Shigeru Miyamoto, que criou todo um universo que usa e abusa da criatividade, inteligência e habilidade do jogador. **Zelda** é o jogo que melhor assume essas características, e por isso, é presença constante em listas de melhores de todos os tempos.

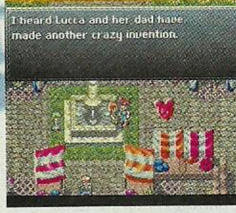


5 F-Zero
(Nintendo/1991)
Impressionante, veloz e radical. Quem jogou **F-Zero** na época de seu lançamento não se esquece da sensação de viver a velocidade e os pulos intergalácticos deste game de corrida original e divertido, que ganha fãs até hoje – a versão para GBA é a prova disso.

6 Final Fantasy II
(Square Soft/1991)
Até hoje, há muita discussão sobre qual o melhor episódio de **Final Fantasy** lançado para Super NES. Mas foi **Final Fantasy II** (ou **IV**, na cronologia japonesa) que trouxe pela primeira vez um épico emocionante e envolvente aos jogadores, já que os recursos do Super NES possibilitavam muito mais imersão na trama que os do Nintendinho.



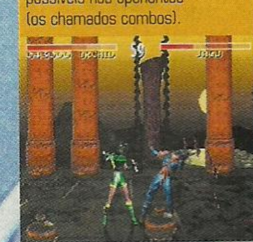
7 Chrono Trigger
(Square Soft/1995)
Um RPG fantástico que reúne uma boa trama, novos sistemas de batalha e tanta diversão que você nem lembra que o jogo consome dezenas de horas até ser completado. E tanto a Square sabia disso que adicionou mais de uma dúzia de finais diferentes. Verdadeiro clássico.



8 Contra III: Alien Wars
(Konami/1992)
Imagine ver o filme **Gladiador** em uma TV de 14 polegadas e depois assisti-lo em uma poderosa sala de cinema com som Dolby Stereo. É mais ou menos essa a diferença de **Super C** do NES para **Contra III**, um dos jogos de ação mais intensos já produzidos para um console de video game.



9 Killer Instinct
(Rare/1995)
Jogo de luta de gente grande: esta parece ter sido a premissa da Rare quando criou o primeiro jogo com o equipamento de SGI. E a versão do Super NES era tão complexa quanto fácil de jogar, instigando o jogador a detonar as maiores combinações possíveis nos oponentes (os chamados combos).



10 Super Mario World
(Nintendo/1991)
Apesar de não ter tantas diferenças fundamentais em relação a **Super Mario Bros. 3**, **Super Mario World** ainda prova por si mesmo ser um grande game. Como acompanhou a embalagem do console por diversos anos, **SMW** pode ser considerado um dos games mais jogados da história do Super NES.



Números nintendísticos

- **5** foram os games lançados nos EUA junto com o Super NES, em agosto de 1991: Super Mario World, F-Zero, PilotWings, Gradius III e Sim City
- **13** é o número de games para Super NES com o nome "Mario" no título
- **Mais de 700** foram os games lançados para o Super Nintendo nos Estados Unidos, de 1991 a 98
- **72** é o número de megabits do maior cartucho da história do Super Famicom: Tengai Makyo Zero, um RPG da Hudson Soft (lançado somente no Japão)
- **1** game com o nome "Frogger" foi produzido para o Super NES. Foi o último game lançado para o console, em dezembro de 1998 (nos EUA)
- **7** foi o número de RPGs lançados pela Square Soft no Ocidente
- **46.000.000** é o número de consoles Super NES vendidos ao redor do mundo
- **4** foram os games da série de luta Street Fighter 2 para Super NES
- **8** é o número de botões do controller do Super NES (sem contar a tecla direcional)
- **6** games para Super NES traziam o chip FX, entre eles Vortex, Dirt Trax FX, Star Fox e Doom
- **2000** foi o ano do lançamento do último game para Super Famicom no Japão: Metal Slader Glory Director's Cut

Menções honrosas



São tantos games bons que é impossível fazer uma lista dos dez melhores sem cometer algumas injustiças. Dito isso, aqui estão mais 25 games inesquecíveis para o 16 bit:

Axelay
Breath of Fire
Earthbound
Earthworm Jim 2
Final Fantasy III
Final Fight
International Superstar Soccer Deluxe
Legend of the Mystical Ninja
Mario Paint
Mega Man X2
Mortal Kombat II
NBA Jam
PilotWings
Secret of Evermore
Secret of Mana
Sim City
Star Fox
Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting
Super Castlevania IV
Super Ghouls N' Ghosts
Super Mario Kart
Super Mario World 2: Yoshi's Island
Tetris Attack
Top Gear
U.N. Squadron

baixamos os preços do N64 para você fazer a festa!

5 CORES:
ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

NINTENDO 64

3x R$ 99,67 ou em 10x R$ 34,88 Novo preço

POKÉMON STADIUM 2



3x R$ 66,33

MARIO PARTY 3



3x R$ 59,67

ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO



3x R$ 66,33

INDIANA JONES



3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS

3x R$ 43,00

ISS 2000

3x R$ 56,33

MARIO TENNIS



3x R$ 56,33

007 - THE WORLD IS NOT ENOUGH



3x R$ 56,33

PERFECT DARK



3x R$ 56,33

SPIDER-MAN

3x R$ 56,33

PAPER MARIO



3x R$ 56,33

CONKER'S BAD FUR DAY



3x R$ 66,33

SUPER MARIO 64



3x R$ 43,00

STAR WARS BATTLE FOR NABOO



3x R$ 56,33

MEGAMAN 64



3x R$ 56,33

YOSHI'S STORY



3x R$ 43,00

MARIO KART 64



3x R$ 43,00

MICKEY'S SPEEDWAY USA



3x R$ 66,33

SCOOBY DOO 64



3x R$ 56,33

BANJO-TOOIE

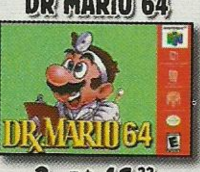
3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM



3x R$ 66,33

DR MARIO 64



3x R$ 46,33

TOM & JERRY



3x R$ 59,67

READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2



3x R$ 56,33

Nintendo by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/10/2001 ou enquanto durarem os estoques - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamento em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**





CÓDIGO NN110A

revistas oficiais

DRAGON BALL Z



FRACTA


FRACTA
Z
radicais
página
pôster
para você colecionar e
pendurar no seu quarto R$ 2,50
adesivos
cole no skate,
na bike...
R$ 4,90
aprenda
a desenhar
apavore
nesta aventura R$ 3,90
vai encarar?
CONRAD
EDITORA
www.heroi.com.br/dragonball

Fire Pro Wrestling



Habilitar todos os lutadores
Selecione a opção Edit Wrestler e escolha o item Name Entry. Escreva ALL no espaço reservado para Nickname e, no espaço reservado para First Name, escreva a palavra STYLE . Finalmente, no espaço reservado para Last Name escreva a palavra CLEAR. No próximo passo, escolha o item Exchange e configure-o em OFF. Depois, no item Middle, coloque um espaço (ou quadrado) e aperte Start. Pressione o botão B para retornar ao menu principal e vá para a tela de seleção de personagens, na qual eles estarão todos acessíveis.



Ready 2 Rumble Boxing: Round 2





Lute com Michael Jackson Na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Arcade e pressione: ←, ←, →, →, ←, → e L + R. Michael estará disponível junto aos outros lutadores.
Lute com Shaquille O'Neal Na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Survival e aperte: ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, e L e R ao mesmo tempo. Shaquille ficará disponível na tela de seleção de lutadores.
Lute com Rumble Man Na tela de menu principal, coloque o cursor sobre a opção Championship e aperte: ←, ←, →, ←, →, →, ←, →, ← e, finalmente, L e R ao mesmo tempo. O Rumble Man ficará disponível entre os outros lutadores.

Iridion 3D



Vidas infinitas
Selecione a opção Password e digite a senha *1NV1S4BL3*. Você terá vidas infinitas a partir do início do jogo.



GT Advance: Championship Racing

Todas as pistas Na tela com a palavra Start, segure L e R simultaneamente e pressione: ↗ + B. Um som confirmará o funcionamento do truque.
Todos os carros Na tela com a palavra Start, segure L e R simultaneamente e pressione: ↖ + B. Um som confirmará que o truque funcionou.
Melhor equipamento para o carro Na tela com a palavra Start, segure L e R simultaneamente e pressione: ↘ + B. Um som confirmará que o truque funcionou.
Modo Extra 1 Na tela com a palavra Start, segure L e R simultaneamente e pressione → + B. Um som confirmará que o truque funcionou. Na tela de seleção de modos a opção Extra 1 estará disponível, e você poderá disputar corridas de mini kart.
Modo Extra 2 Na tela com a palavra Start, segure L e R simultaneamente e pressione: ← + B. Um som confirmará que o truque funcionou. A opção Extra 2 estará disponível na tela de seleção de modos, e você poderá disputar corridas usando carros de Fórmula 1.
Ver os créditos Na tela com a palavra Start, segure L e R simultaneamente e pressione ↑ + B. Os créditos do jogo serão mostrados imediatamente.



Duke Nukem: Zero Hour

Ganhe novas Armas
SMG
Blaster
Sniper
Freezethrower
Revolver
Claw-12
30-30
Sawed-off
Volt Cannon

Gattling Gun
Gamma Cannon

Truques variados
Modo Cabeção
Flat Shading

Big Gun
Cara de gelo
Zumbis rápidos



*Esta é a nova cara do **Top Secret!** Para facilitar sua vida, esta seção está dividida por plataformas. Repare também nas vinhetas de identificação, que indicam o console de cada game. O **Pergunte aos Pilotos** continua na última página. Mande suas dúvidas para nossos pilotos!*

Top Gear Overdrive



Carros especiais
Entre na tela do menu principal. Lá existem quatro opções: Championship, Versus, Setup, Credits. Imagine que essas opções estão numeradas de 0 a 3 (por exemplo, Championship é 0, Versus é 1, e assim por diante).
Faça as seguintes seqüências pressionando Z, enquanto posiciona o cursor, com o direcional, sobre as opções do menu apropriadas.
Carro Extra 1: 3, 1, 2, 0, 1, 1.
Carro Extra 2: 0, 3, 1, 2, 1, 0, 2, 3.
Carro Extra 3: 1, 1, 0, 3, 0, 1, 0, 3, 2, 1, 2.
Se fizer corretamente, você escutará um ruído e uma carinha sorridente irá aparecer. Se você errar, escolha qualquer opção e retorne à tela de menu principal, para tentar novamente.

Abrir todos os carros normais
Usando o esquema do código acima, digite esta seqüência para habilitar todos os carros normais: 3, 0, 0, 1.

Abrir as temporadas
Temporada 4: 1, 0, 0, 3, 2, 2, 0.
Temporada 5: 2, 0, 3, 1, 1, 2, 0, 1, 3, 0.

Top Gear 2



Dirija um supercarro em qualquer país
Ligue o Super NES, selecione a opção Continue Game e coloque a seguinte Password: 4N85 BJR6 6HJ5 8#H65 RNM##. Ilumine a opção End e pressione A. Comece a corrida, pause o jogo e pressione L + R para voltar ao menu. Entre em Options e escolha a dificuldade desejada. Selecione o país desejado e pressione A. Pressione A na tela de Password. Ignore a mensagem de Invalid Password e pressione Start. Ilumine a opção Continue Game e comece a corrida com a Password correspondente.

Pista	Password
Australia	nenhum
Britain	P63 <JMC N[RR >]P85 TPN??
Canada	R<PM 1VVR RDY<5 3YWCC
Egypt	W574 >]PB GRYL GL3MM ?87NM
France	JCFB Q5Y# #[W?]>#WR <?#RR
Germany	?#]# HF#8 P8DQ TWP>[VQP[[
Greece	4HHD T549 7DCY M1RGB 743HH
India	7CD> PJ#V CRT# N?L#9 YTR<<

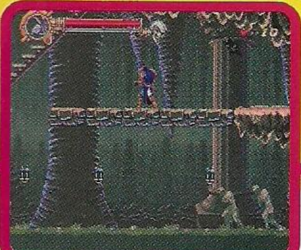
Pista	Password
Ireland	?NWR 7345 29[[C3N?# 1VT>>
Italy	68>[LTP3 VGDP 8>P?# 1VT>>
Japan	7[B] M[VN YYC5 GQ6LJ]#9QQ
Scandinavia	7W3Y ?HQ[5]87 JT8NM >[?TT
South America	WV3Y ?QF> R]#5 GQ6LJ]#9QQ
Spain	5RJ6 WFB2 C8R2 CM3GF #76MM
Switzerland	L1RP 539Y GRFJ 5[L87 VQP[[
United States	#MB< NW29 G[CT [FV>< 521FF

Castlevania: Dracula X



Passwords
Fase 2: verde, azul, azul, azul, rosa.
Fase 3: amarelo, rosa, rosa, amarelo, rosa, verde, amarelo, rosa, rosa.
Fase 4: azul, azul, amarelo, rosa, rosa, azul, verde, verde.
Fase 5: rosa, rosa, rosa, rosa, azul, verde, amarelo, verde, verde.
Fase 6: azul, amarelo, azul, rosa, azul, azul,verde, amarelo, verde.







Deu tilt!

Na matéria sobre o game **GT Advance** (GBA), publicada na edição anterior, havíamos prometido a publicação dos códigos do game na seção Top Secret. Por uma falha nossa inexplicável, as dicas acabaram não aparecendo. Pedimos desculpas pela mancada! Você pode conferir as dicas na página ao lado.

Encontre todos os segredos na fase 14.
Encontre todos os segredos na fase 8.
Encontre todas as Babes na fase 16.
Derrote todos os inimigos na fase 18.
Derrote todos os inimigos na fase 11.
Encontre todas as Babes na fase 9.
Encontre todas as Babes na fase 10.
Derrote todos os inimigos na fase 13.
Encontre os segredos na segunda fase secreta (acesso pela fase 16).
Derrote todos os inimigos na fase 15.
Encontre todas as Babes na fase 19.

Encontre todas as Babes na fase 2.
Encontre os segredos na primeira fase secreta (acesso pela fase 3).
Derrote todos os inimigos na fase 3.
Encontre todas as Babes na fase 4.
Encontre todas as Babes na fase 7.

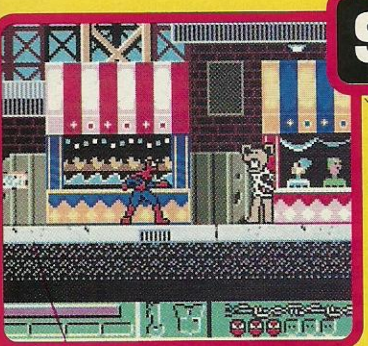
Mission: Impossible



Estes códigos devem ser digitados depois da escolha de um nível de dificuldade (Possível ou Impossível), e antes da escolha da missão. Se os truques derem certo, você ouvirá a voz de Ethan dizendo: "Ah, that's better".
Invencibilidade Pressione a seqüência: R, Z, C↓, R e C↓.
Munição Infinita Pressione a seqüência: C↑, Z, C←, Z e L.
Comece com a pistola 7,65 mm e um pente de trinta tiros Pressione a seqüência: C↑, L, C→, C← e C↑.
Comece com a pistola 9 mm e um pente de trinta tiros Pressione a seqüência: R, L, C↓, C↑ e C↑.
Comece com a metralhadora Uzi e mais trinta tiros de lambuja Pressione a seqüência: C→, C←, C→, C↓ e R.
Comece com um minilançador de foguetes e mais 30 tiros Pressione a seqüência: R, L, C←, C→ e C↓.
Personagens nanicos Pressione a seqüência: C↓, C↑, R, L e Z.
Tudo mais rápido (inclusive a música!) Pressione a seqüência: C↑, Z, C↑, Z e C↑.
Todo mundo com os pés grandes Pressione a seqüência: C↓, R, Z, C→ e C←.
Cabeçudos Pressione a seqüência: C↓, R, C↑, L e C←.

www.nintendoworld.com.br

Spider-Man: The Sinister Six




Truques sujos

Se mesmo com todos os poderes do Aranha você não conseguir vencer o game, apele para estas dicas. Todas as seqüências devem ser executadas na tela título do game.

Invencibilidade: ↑, ↓, →, A.

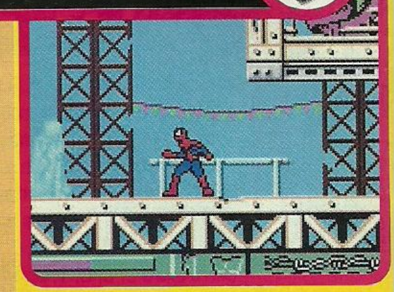
Seleção de fases: B, A, ←, ↓, ↑, →.

Destruir com apenas uma bola de teia: ↓, A, B, A, A.

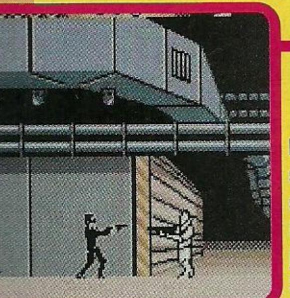
Teia infinita: esquerda, ↓, B, ↑.

Minijogo do urso Teddy: A, B, A, B, ↓.

Dificuldade Nightmare: A, B, Select, ↑, →, ↓.



Street Fighter Alpha 2

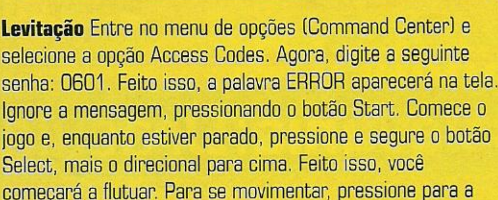
Chun Li original

Para jogar com a Chun Li original de **Street Fighter 2**, ilumine-a e segure Start. Com esse botão apertado, digite qualquer uma destas combinações: qualquer botão de soco para o uniforme azul; todos os botões de soco para o uniforme verde; qualquer botão de chute para o uniforme rosa; todos os botões de chute para o uniforme preto.

Estágio especial do Sagat

Escolha a opção Versus e selecione seus personagens. Na tela de seleção de cenário ilumine o Sagat, segure Start em ambos os controles e aperte qualquer botão. O estágio de Sagat se transformará no campo que é mostrado na tela de apresentação do game.

Men in Black



Levitação Entre no menu de opções (Command Center) e selecione a opção Access Codes. Agora, digite a seguinte senha: 0601. Feito isso, a palavra ERROR aparecerá na tela. Ignore a mensagem, pressionando o botão Start. Comece o jogo e, enquanto estiver parado, pressione e segure o botão Select, mais o direcional para cima. Feito isso, você começará a flutuar. Para se movimentar, pressione para a esquerda ou para a direita.

Ganhe a arma Noisey Cricket Gun Depois de acionar o truque de levitação, pressione os botões Select e A simultaneamente. Um símbolo de relâmpago aparecerá próximo ao número de vidas. Então você poderá fazer três disparos ao mesmo tempo.

Avance fases! Digite o password 2409 e comece um novo jogo. Para avançar para a próxima fase, é só pressionar Start e, em seguida, Select.

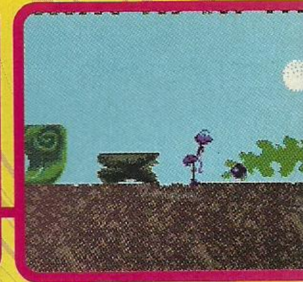
A Bug's Life



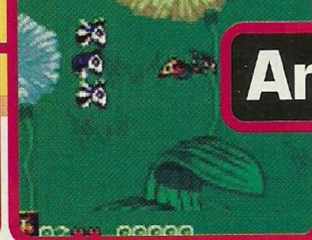
Todas as fases

Estágio	Password	Estágio	Password
1	BL26	5	BKK2
2	9LKK	6	2PLB
3	5P9K	7	6562
4	6652	8	L59B





Antz Racing

Passwords	Fase	Password	Fase	Password	Fase	Password
	2	TKMGK	5	XKMGN	8	SQLJT
	3	KRDKP	6	LSGHQ	9	PSGHT
	4	LRDKQ	7	MSGHR	10	VQLJC

The Flintstones: Burgertime in Bedrock





Códigos

Level	Password	Level	Password
2	mosca, Dino azul, Gazoo, gato dente-de-sabre.	5	jacaré, gato dente-de-sabre, gato dente-de-sabre, cobra.
3	jacaré, jacaré, cobra, Gazoo.	6	Gazoo, Dino, mosca, jacaré.
4	sapo, mosca, cobra, Gazoo.		

POWERLINE (11) 3814-8044



Super Mario Advance

Após terminar o game, aparece um novo modo chamado Yoshi Mode. Como eu o jogo, e para que ele serve? Parabéns pela revista!

Ricardo Via e-mail

Nós é que temos de lhe dar os parabéns, Ricardo. Após terminar o game (mesmo sem conseguir todas as moedas vermelhas), você ganha um joguinho novo só para se divertir. No modo Yoshi, você precisa passar por todos os estágios e, em cada um deles, encontrar dois ovos perdidos. Seu objetivo é tentar encontrar todos. Depois, se quiser, dá até pra fazer um omelete com eles (brincadeira!).



Prince Of Persia

Sou um gamemaníaco das antigas e encontrei meu cartucho do Prince of Persia jogado no fundo da gaveta. Não tenho mais os dedos tão rápidos como antes, e só estou levando surra. Gostaria de saber se vocês podem me passar alguns códigos espertos!

Vinícius V. Cunha Guarulhos/SP

Se você está dizendo, a gente acredita. Anote aí as Passwords que o levarão para qualquer fase do jogo. Os inimigos ficam por sua conta.

Fase	Password	Fase	Password
2	06769075	8	70914195
3	28611065	9	68813685
4	92117015	10	01414654
5	87019105	11	32710744
6	46308135	12	26614774
7	65903195	Batalha final	98119464
		Final	89012414



Mario Tennis

Existem raquetes especiais no game? Consegui uma raquete de prata e gostaria de saber se posso obter outras.

Silmara Buchdid Amarante Safady Via e-mail

Siga o caminho do arco-íris para encontrar sua fortuna: equipe a raquete de ferro e siga para a área de treinamento. Passe pelo lago e siga até encontrar um menino que está praticando. Fale com ele e diga que você não gosta de sua técnica e que pode fazer melhor. O garoto irá rir de sua cara, e você ficará muito bravo. Então, você tem dez segundos para apertar o botão A o mais rápido que puder. Se conseguir pressionar o botão por cem vezes, ganhará a raquete prateada. Se conseguir pressionar o botão por 150 vezes, ganhará a raquete dourada. É tão fácil quanto ganhar na loteria.



Mega Man X2

Há algum jeito de pegar todos os Sub-Tanks?

Delean Soares Modesto Via e-mail

Como faço para encontrar as quatro cargas de energia extra?

Leonardo Ferreira Via e-mail

Rapazes, aqui está a solução para o problema de vocês: uma Password secreta que evitará muitos problemas. Para começar com todos os corações e os quatro tanques de energia reserva, basta digitar a senha 4242-7183-1546-1681 na tela de Password. Moleza!



GoldenEye 007

Me ajudem com esse game! Eu aceito qualquer coisa: truques, estratégia, ou até mesmo um cabo de vassoura para espancar os safados. Vocês são meus heróis! Obrigado!

Reinaldo de Carvalho Santa Fé do Sul/SP

Não somos os gênios da lâmpada, mas vamos realizar seu desejo. Só não deu pra arrumar o truque da vassoura, mas você poderá escolher coisa bem melhor para combater. Os códigos abaixo vão dar uma forcinha.

Todas as armas: durante o jogo, faça a seqüência: L + R + ↓, L + C-←, L + C-→, L + R + C-←, L + ↓, L + C-↓, R + C-←, L + R + C-→, R + ↑, L + C-←.

Munição completa: durante o jogo, faça a seqüência: L + R + C-→, R + ↑, R + ↓, R + ↓, L + R + C-→, L + R + ←, R + ↓, R + ↑, L + R + C-→, R + ←.

Invisibilidade: durante o jogo, faça a seqüência: R + C-←, L + R + C-↑, L + R + ←, L + R + ↑, R + ↑, L + C-←, R + C-↑, L + C-↓, L + R + ←, R + →.

Invencibilidade : na tela de Cheats, faça a seqüência: R + ←, L + ↓, ←, ↑, ↓, R + C-←, L + C-←, L + R + ←, L + R + →, L + C-←.

Um som confirmará o truque.

Volte para a tela principal, depois entre novamente na tela de Cheats, e a opção para ficar invencível estará disponível.

EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!

Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br

As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



PRINCESA ZELDA

Dotada de poderes psíquicos, Zelda é a herdeira direta do trono de Hyrule. Embora não tenha a responsabilidade de tomar conta da Triforce, ela entra em desespero sempre que há algum problema iminente cercando o reino de Hyrule. Felizmente, a bela princesa sempre pode contar com seus poderes psíquicos e a ajuda de um herói hyliano chamado Link – principalmente nas ocasiões onde Ganon e outros vilões ameaçam a sua segurança e a do místico objeto.

Por falar nisso, o teor da relação entre Zelda e Link jamais foi revelado. Serão eles parentes, amigos ou algo mais? A verdade é que ninguém sabe qual o real envolvimento entre os dois. Talvez em uma próxima aventura... Ⓝ

Jogos Nintendo que participou:

The Legend of Zelda	Nintendo	1986
Zelda II: The Adventure of Link	Nintendo	1988
The Legend of Zelda: A Link To the Past	Super NES	1992
The Legend of Zelda: Link's Awakening	Game Boy	1993
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo 64	1998
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX	Game Boy Color	1998
The Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo 64	2000
The Legend of Zelda: Oracle of Ages	Game Boy Color	2001
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	Game Boy Color	2001

Nome: Zelda
Local de nascimento: Reino de Hyrule
Profissão: herdeira do trono de Hyrule
Habilidades: poderes psíquicos, que permitem antever o futuro e comunicar-se telepaticamente
Principal disfarce: Sheik

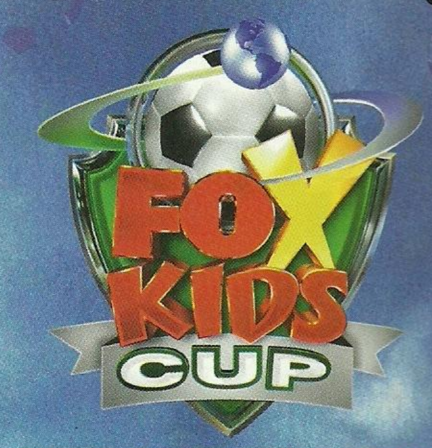
ARGENTINA/BOLÍVIA/BRASIL/COLÔMBIA/CHILE/ESTADOS UNIDOS/MÉXICO/PARAGUAI/PERU
ALEMANHA/DINAMARCA/ESPANHA/FRANÇA/HOLANDA/INGLATERRA/ISRAEL/ITÁLIA/POLÔNIA/ROMÊNIA/TURQUIA

Times de meninos e meninas do mundo todo se encontrarão na Copa Fox Kids. Serão times de 20 países diferentes disputando na Espanha a grande final. Não coma bola! Acompanhe pela TV e pelo site. O show de bola vai começar!



Final São Paulo: 15/09 das 8h às 18h, Colégio Santa Cruz
Final Rio de Janeiro: 22/09 das 8h às 18h, Fórmula do Gol
Final Porto Alegre: 06/10 das 8h às 18h, HD Sport Center
Final Brasil: 27/10 das 12h às 17h, Metroball - São Paulo
Grande Final Mundial: Espanha 2002

No campo, na arquibancada ou em casa, você vai vibrar com a Copa Fox Kids.



Rumo à Espanha 2002
www.copafoxkids.com.br

WG PROPAGANDA

Patrocínio:














Apoio:













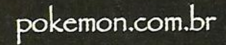



Desvende o segredo dos Unown de Pokémon Crystal, a mais nova aventura da série Gold & Silver para Game Boy® Color. Aqui, você encontrará um novo Pokédex, descobrirá uma nova maneira de capturar Suicune e enfrentará a Battle Tower - o torneio mais desafiador de todos os tempos. Além disso, pela primeira vez, você poderá escolher entre controlar um personagem feminino ou masculino.



O universo Pokémon está de volta, mais cristalino do que nunca!







Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

© 1995, 2001 NINTENDO / CREATURES INC. / GAME FREAK INC. ® É MARCA REGISTRADA DA NINTENDO. © 2001 NINTENDO. JOGO E GAME BOY® SÃO VENDIDOS SEPARADAMENTE.